12 JAHRE PC GAMES Super-Preise im Wert von über € 50.000,- zu gewinnen!

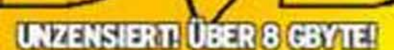


10/04 | SEPTEMBER | € 4,99

+Test
+Tuning

SIMS 2

Unsere 100 besten Tipps!



UNZENSIERT! ÜBER 8 GBYTE!

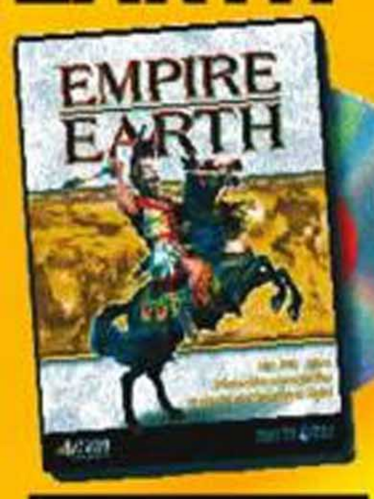
ANNO 3

EXKLUSIVE BILDER

PC Games enthüllt:
> Was sich ändert
> Wann es kommt

MEGA VOLLVERSION

EMPIRE EARTH



Das offizielle Add-on „Zeitalter der Eroberungen“ in diesem Monat auf PC ACTION 10/04!



DOOM 3 GEHEIM!

Konsolen-Befehle, Cheats, Secrets + Tuning







VORSCHAU	TEST	HARDWARE
SPLINTER CELL 3	DOOM 3	TEST: MAINBOARDS
GTA SAN ANDREAS	MEDIEVAL LORDS	PC OPTIMIEREN
MOH: PACIFIC ASSAULT	CATWOMAN	TUNING: DOOM 3 + SIMS 2

Mach dich bereit, unsterblicher Kriegsherr! Führe die Armeen der Menschheit in eine epische Schlacht gegen das Böse.

Die Kohan sind ein Volk unsterblicher Krieger
und Magier, gefangen im ewigen Kampf
um die Herrschaft über die Welt von Khaldrun.
Doch während die Schlachten weiter toben,
schickt sich eine uralte, bösartige Macht an,
alles Leben mit albtraumhafter Gewalt zu zerstören.

Nur du kannst die sechs Rassen von Khaldrun
in einer Armee vereinigen, die es vermag,
das Böse in die Dunkelheit zurück zu treiben.



Rekrutiere deine Armee aus sechs verschiedenen Rassen und fünf rivalisierenden politischen Gruppierungen.



Verbessere die magischen und kämpferischen Fähigkeiten deiner Truppen im Kampf gegen die Armeen der Finsternis.



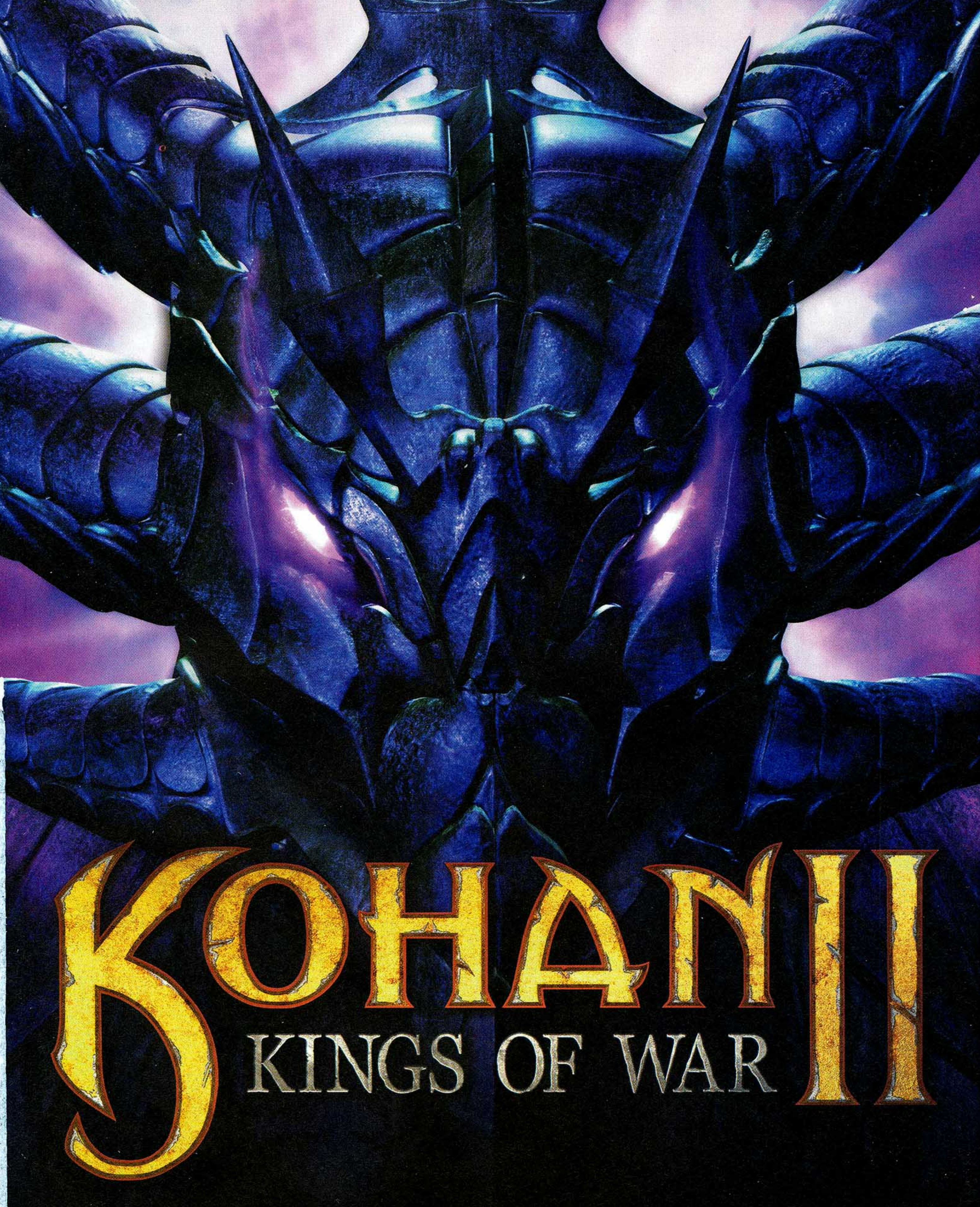
Konzentriere dich dank dem revolutionären Strategie- und Kampfsystem auf das Wesentliche – das Erobern!










KOHAN II
KINGS OF WAR

Zockerprämie

Wenn Sie jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als **kostenloses Dankeschön** das **Zboard-Starter-Kit** von Bigben Interactive.



Zocken, schreiben, spielend siegen! Mit dem auswechselbaren Tastaturblock vom Zboard haben Sie gleichzeitig eine Tastatur und eine erstklassige Spiele-Hilfe! Einmal eingelegt, ist die beigelegte Standard-Tastatur die perfekte Basis für den alltäglichen Windows-Gebrauch. Selbst PC-Anfänger profitieren von dieser Tastatur, denn neben den Buchstaben finden Sie noch die wichtigsten aufgedruckten PC-Tastenkürzel. Zum Spielen bauen Sie im Handumdrehen das beiliegende Gaming Keyset ein – der Treiber merkt den Wechsel selbstständig. Durch die abgesetzten Spezialtasten können Sie beliebte Ego-Shooter wie **Battlefield: Vietnam**, **Far Cry**, **Call of Duty** und **Söldner – Secret Wars** deutlich besser steuern. Selbstverständlich unterstützt das Zboard auch alle anderen Spiele, die die Tastatur verwenden. Damit Sie in hektischen 3D-Gefechten nicht das Fluchen anfangen, verarbeitet das Zboard bis zu 8 Tastendrücke gleichzeitig. Darüber hinaus dient die Multifunktions-Tastatur auch als USB-Hub: An der Rückseite können Sie zwei USB-Geräte anschließen.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Zboard (Art.-Nr. 002547)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG PR 14

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



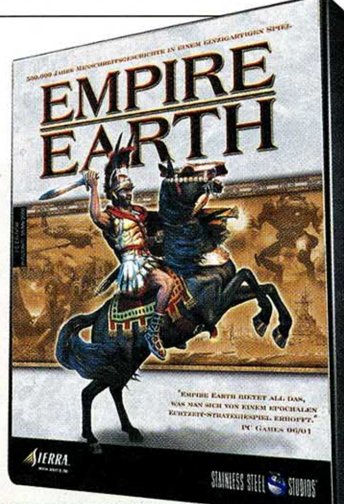
Auf Heft-CD und -DVD

Empire Earth

500.000 Jahre Geschichte in einem Spiel!



- Von **Age of Empires**-Miterfinder Rick Goodman
- Zwölf historische Epochen, von der Steinzeit bis in die Zukunft
- Über 200 Einheiten
- Über 150 Gebäude
- 21 Zivilisationen
- Fünf Kampagnen und umfangreicher Skirmish-Modus



Ihre Seriennummern:

XEP6-JAB8-JYB2-JAN7-9634	XEC5-JAB2-GAB2-JAN6-6474	XEC9-BAB8-TEB4-JAB2-3745
XEP9-JAB4-WEB2-JAB6-8544	XEC2-CAB6-XEB8-GAB2-5674	XEP4-GAB4-XUB8-GAB3-9555
XEP2-CAB8-MYB4-GAN3-4844	XEC6-JAB4-TEB2-GAB2-4494	XEC8-FAB6-WUB8-GAB3-5855
XEP4-JAB2-TEB6-JAB2-4564	XEP6-BAB6-LYB8-GAN7-4694	XEP2-CAB8-JAB8-GAN6-3665
	XEC9-GAB2-LAB6-JAN6-5335	XEP6-CAB6-WUB8-GAB3-2965

Gleich mitnehmen: Offizielles Add-on Zeitalter der Eroberungen in diesem Monat auf PC Action 10/04!

Arcanum

ZUSÄTZLICH AUF DVD

Komplexes Fantasy-Rollenspiel im Fallout-Stil!

- Punktbasiertes Attributsystem
- Acht Grundwerte (Kraft, Schnelligkeit usw.)
- 16 Fähigkeiten (etwa Glücksspielen, Heilen)
- Optional automatische Charakterverwaltung
- Tag-/Nachtwechsel mit Einfluss auf Gameplay
- 300 Charaktere und 280 verschiedene Monster
- Nonlineare Quests mit mehreren Lösungswegen



PC GAMES-REPORTER



Für die aktuelle Ausgabe besuchten unsere Reporter unter anderem Electronic Arts, Crytek und die **Splinter Cell 3**-Macher in Montreal.

EXKLUSIV AUF PC-GAMES-DVD!



TOP-DEMO
Medieval Lords

AUF DVD



Anno in 3D: Erleben Sie eines der derzeit schönsten Aufbau-Strategiespiele in Aktion!

TOP-DEMO
(T)Raumschiff Surprise



Erleben Sie Spucki, Käpt'n Kork und Schrotti in einem aberwitzigen Adventure – das offizielle PC-Spiel zum Kino-Sommerhit von Michael „Bully" Herbig mit den Originalstimmen!

TOP-MODS AUF DVD

NEU

- Battlefield 1942: Interstate
- Die Sims 2 Body Shop
- UT 2004 (dt.): Jungle Warfare
- UT 2004 (dt.): SAS
- UT 2004 (dt.): Shattered Oasis
- Far Cry (dt.) CryEngine SDK 1.0

DAS IST DRAUF:

Vollversionen

Empire Earth	CD 3	DVD
Arcanum	(CD 2 im Datenbereich der Videoseite)	DVD

Spielbare Demos

(T)Raumschiff Surprise Periode 1		DVD
AirHockey 3D	CD 2	DVD
Arena Wars Multiplayer		DVD
Camgoo	CD 2	DVD
Gotcha!		DVD
Juiced	CD 2	DVD
Knights of the Temple		DVD
Medieval Lords	CD 2	DVD
Painkiller Multiplayer		DVD 18
Sherlock Homes: The Silver Earring		DVD
Wildlife Park: Wild Creatures		DVD
Worms: Forts Under Siege	CD 1	DVD
Xpand Rally	CD 2	DVD

Exklusiv auf DVD: „PC Games-Reporter"

Videos, Trailer, Reports

Vor Ort		
Vivendi Universal	CD 3	DVD
Crytek		DVD
FIFA 2005	CD 2	DVD
Camp EA 2005: Hot Summer Nights		DVD
Splinter Cell 3		DVD
Newsflash		DVD
Armies of Exigo		
Cold War		
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige		
Everquest 2		
Evil Genius		
Medal of Honor: Pacific Assault		
Prince of Persia 2		
Psychotoxic		
Silent Hill 4: The Room		
Top Spin		
Neu im Laden		
Catwoman	CD 2	DVD
Die Sims 2	CD 3	DVD
Specials		
Hardware: PC optimieren		DVD
Abspann mit Outtakes		DVD
Spiele-Trailer		
Catwoman		DVD
Everquest 2		DVD
Half-Life 2		DVD

Updates

Arena Wars v1.0.5 (d)		DVD
Battlefield Vietnam v1.1.14 (int)	CD 1	DVD
D-Day v2.1.4 (d)	CD 1	DVD
Dungeon Siege Toolkit v1.7 (int)		DVD
Gotcha! v1.1 (d)		DVD
Michael Schumacher World Tour Kart 2004 v1.1 (d)		DVD
Painkiller v1.3 Patch (int)	CD 1	DVD
Painkiller v1.3.1 von 1.3 (int)	CD 1	DVD
Radsport Manager 2004-2005 v1.1R (d)		DVD
Singles: Flirt Up Your Life Patch v1.5	CD 1	DVD
Söldner: Secret Wars v29354 (int)		DVD
Soldiers: Heroes of World War 2 v1.12 (int)	CD 1	DVD
Spellforce Map editor (benötigt v1.35)	CD 1	DVD
Spellforce: The Breath of Winter v1.35 von v1.30 (int)	CD 1	DVD
Spellforce: The Order of Dawn v1.35 (int)	CD 1	DVD
Splinter Cell: Pandora Tomorrow v1.31 (d)	CD 1	DVD
X 2: Die Bedrohung v1.4 von v1.2+ (d)		DVD

Treiber

Ati Catalyst 4.7 Win2K_XP	CD 1	DVD
Ati Catalyst 4.7 Win9x_Me	CD 1	DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98_Me_2K_XP		DVD
Nforce System Utility 1.08.5 Win98_Me_2K_XP		DVD
Nforce Treiber 4.27 Win2k_XP		DVD
Nforce Treiber 4.27 Win9x_Me		DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win2K_XP	CD 1	DVD
Nvidia Forceware TNT2-Geforce Win9x_Me	CD 1	DVD
Sis650740 Grafiktreiber 2.21 Win2K_XP		DVD
VIA Hyperion 4in1 4.43v Win9x_Me		DVD
VIA Hyperion 4in1 4.51v Win2K_XP		DVD

Tools

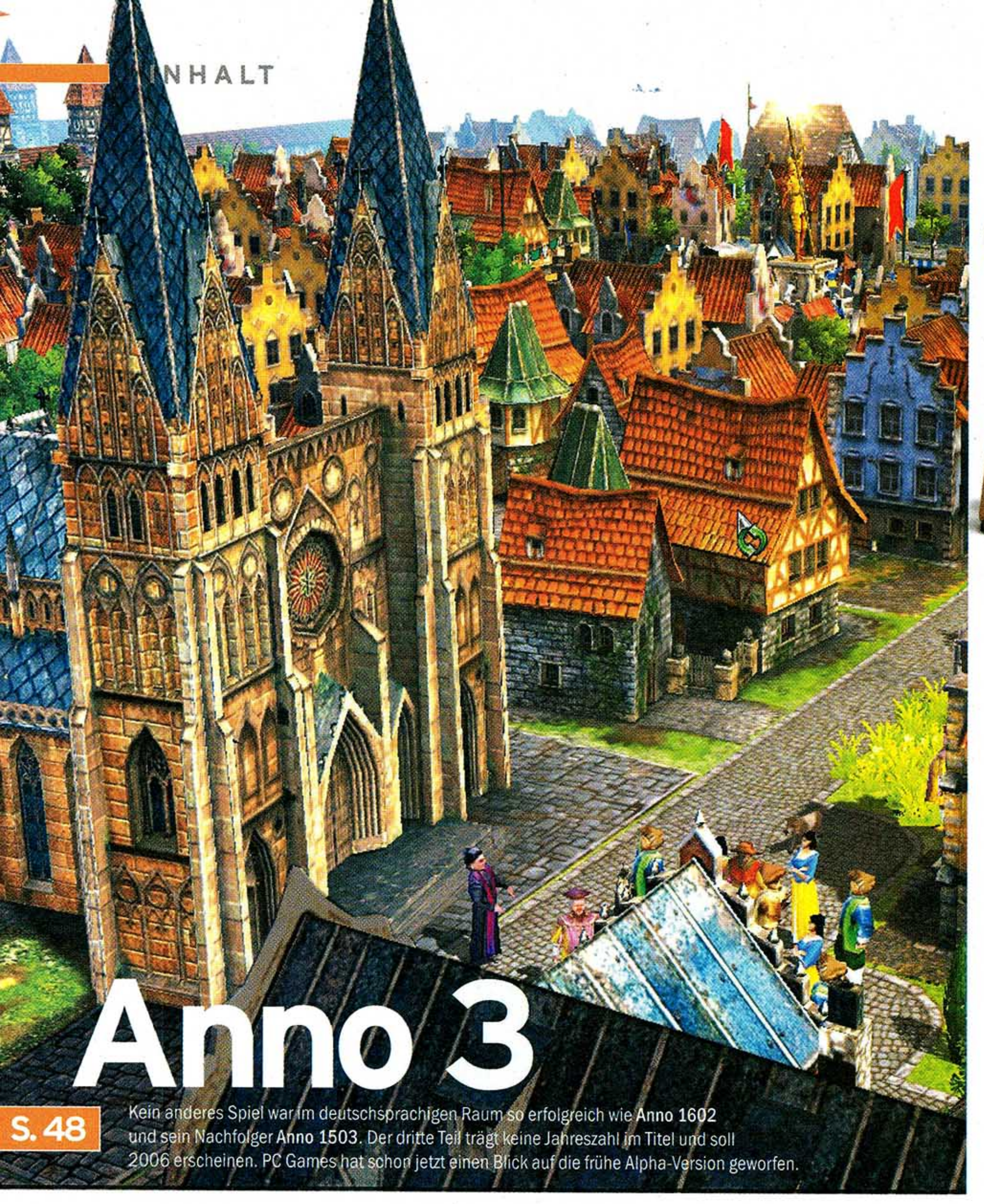
Adobe Acrobat Reader 6.0		DVD
Ati Refresh Fix 0997	CD 1	DVD
Cpu-z 1.23	CD 1	DVD
DirectX 9.0b		DVD
Fraps 1.9D	CD 1	DVD
Fraps 2.2.5	CD 1	DVD
Irfan View 391	CD 1	DVD
moreBENCH LX 4.18	CD 1	DVD
My IE 2 09.27	CD 1	DVD
Open Office 1.1.2		DVD
Opera 7.5		DVD
Pegasus Mail 4.12a	CD 1	DVD
PopUp Stopper Basic	CD 1	DVD
Prime95 23.8	CD 1	DVD
Refreshforce 1.10	CD 1	DVD
Refreshlock 2.02	CD 1	DVD
Rivatuner 2 RC 15	CD 1	DVD
rTool 0.9.9.8 RC0	CD 1	DVD
Securepoint Firewall	CD 1	DVD
Wallpapers		DVD
WinDVD (Trial)		DVD
Winzip		DVD

Maps und Mods
(im Datenbereich der DVD-Videoseite)

Battlefield 1942: Interstate	DVD
Die Sims 2 Body Shop	DVD
UT 2004 (dt.): Jungle Warfare	DVD
UT 2004 (dt.): SAS	DVD
UT 2004 (dt.): Shattered Oasis	DVD
Far Cry (dt.) CryEngine SDK 1.0	DVD

Screenshot-Galerien auf DVD:

Armies of Exigo, Catwoman, Knights of the Old Republic 2, Rome: Total War, Shark Tale, Sims 2, Star Wars: Battlefront, Star Wars Republic Commando, The Movies, Tony Hawk's Underground 2, Vampire: Bloodlines



S. 48 Kein anderes Spiel war im deutschsprachigen Raum so erfolgreich wie **Anno 1602** und sein Nachfolger **Anno 1503**. Der dritte Teil trägt keine Jahreszahl im Titel und soll 2006 erscheinen. PC Games hat schon jetzt einen Blick auf die frühe Alpha-Version geworfen.



S. 104 + 137

DIE SIMS 2

In unserem XXL-Testbericht erfahren Sie auf zehn Seiten alles über den zweiten Teil von **Die Sims**. Und die dazugehörigen Tipps & Tricks finden Sie ab Seite 137.



GEBURTSTAGS-GEWINNSPIEL

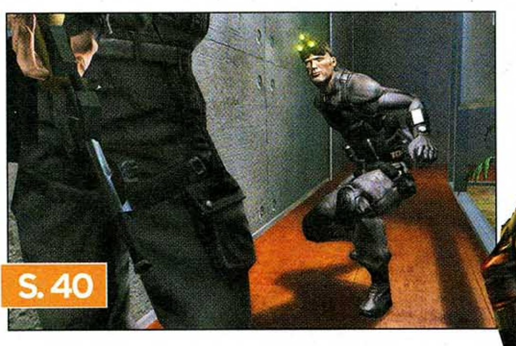
Wenn das kein Grund zum Feiern ist: PC Games wird stolze zwölf Jahre jung! Im großen Gewinnspiel winken Preise im Gesamtwert von über 50.000 Euro – viel Glück!

TITELSTORY

AKTUELLES

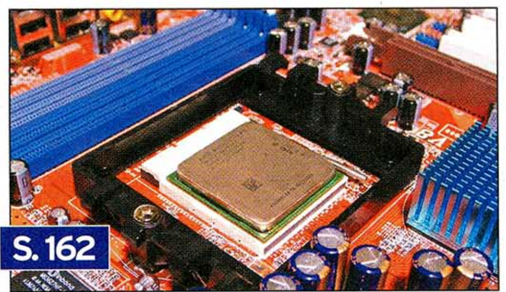
TEST

INHALT 10/2004



SPLINTER CELL 3

Heimlich, still und leise: Ubisofts Schleichangriff geht weiter. Im November taucht Sam Fisher zum dritten Mal auf – wir verraten Ihnen, was Sie in **Splinter Cell 3** alles erwartet.



MAINBOARD-MARKTÜBERSICHT

PC Games kürt den Lord of the Mainboards! Wir haben die neue Mainboard-Generation für Pentium 4 „Prescott" und Athlon 64 getestet.



S. 120 + 143

DOOM 3 TOTAL

Doom 3-Festwochen bei PC Games: Neben dem ausführlichen Einzel- und Mehrspieler-Test haben wir effektive Tuning-Tipps und eine Komplettlösung im Angebot.

BUDGET-SPIELE

TIPPS & TRICKS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TESTS

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

Listen to your network!

Musik ohne Grenzen

MicroLink dLAN Audio

devolo

MicroLink™ dLAN Audio
€ 149,90*
* unverbindl. Preisempfehlung

Wo hören Sie am liebsten Musik?

MicroLink™ dLAN Audio ist die Neuentwicklung von devolo, mit der Sie Musik und Sprache im ganzen Haus über das bestehende Stromnetz übertragen können – ohne zusätzliche Kabel verlegen zu müssen. Durch Einsatz der verschiedenen dLAN-Module erreichen Sie eine neue Flexibilität und Mobilität: Daten, Musik und Sprache im ganzen Haus, wo immer Sie wollen!

Alle devolo Produkte mit:
- Vor-Ort-Installations Service
- 3 Jahre Garantie



Ganz einfach faszinierend!

Die Installation von dLAN Audio ist einfach, die Möglichkeiten faszinierend. dLAN Audio verfügt über mehrere Ein- und Ausgangsbuchsen im Cinch- und Miniklinkenformat. Hierüber können Sie problemlos und ohne Adapter Verbindung zu den Standard-Schnittstellen von Audiogeräten und PC-Audio-Komponenten herstellen.



Anschluss- und Kontrollmöglichkeiten

Cinchstecker für Audioein- und -ausgänge

Miniklinkenstecker für Aktivboxen oder Mikrofon



Kanalwahltaster für unterschiedliche Audioquellen Record / Playtaster Kanal und Status LEDs



Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, Karstadt, Kaufhof, MakroMarkt, Masters, MediMax, PC Spezialist, ProMarkt, Ratio, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, Vobis, www.alternate.de, www.amazon.de, www.otto.de und www.promarkt.de

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt! devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen





Analoge Modems





Industriemodems



ADSL-Modems



Router & Switches

HomePlug Adapter



Editorial

Anno 2006: 14 Jahre PC Games!

Montag | 02. August 2004

Viele Kommentare, viele Anregungen, viel Lob erreichten uns rund um das Facelifting zur Ausgabe 09/04 – danke dafür! Einige Optimierungen finden Sie bereits in dieser Ausgabe. Einen Querschnitt der Reaktionen präsentieren wir in den Leserbriefen ab Seite 186.

Dienstag | 10. August 2004

Stellen Sie sich vor, Sie erhalten wenige Tage vor Redaktionsschluss eine E-Mail mit den einleitenden Worten: „Wir haben den **Anno 3**-Prototypen fertig – wollt ihr ihn sehen?" Und ob wir wollen: Ab Seite 48 erfahren Sie, was sich Sunflowers und Entwickler Related Designs (**No Man's Land**, **America**) für die kommenden zwei Jahre vorgenommen haben.

Samstag | 14. August 2004

Doom 3 auf Anhieb ganz oben in den Charts – nachdem **Panzers** monatelang die Spitzenposition innehatte: Beide Bestseller sind ein Beleg dafür, dass sich exzellente Spiele auch mitten im Hochsommer ordentlich verkaufen. Dessen ungeachtet ist die aktuelle TestAusbeute Sommerloch-typisch mager – die Zahl der echten Neuheiten liegt gar im einstelligen Bereich. Der Grund: zahllose Verschiebungen. Bedenken ob der Tragkraft der weihnachtlichen Händlerregale sind durchaus angebracht – man denke nur an **Schlacht um Mittelerde**, **FIFA**, **Splinter Cell 3**, **Siedler**, **Battlefront**, **Rome**, **Dungeon Siege 2** und viele weitere mehr. Nicht nur deshalb ist die September-Nummer 1 vorprogrammiert: **Sims 2** – die umfangreiche Titelstory startet auf Seite 104, unverzichtbare Tipps für den optimalen Einstieg lesen Sie ab Seite 137.

Montag | 16. August 2004

Mal nachrechnen: Wenn **Anno 3** im Jahr 2006 erscheint, dann begeht PC Games bereits den 14. Geburtstag! Zunächst heißt es aber: Zwölf Jahre PC Games – wir steuern also stramm auf unsere 150. Ausgabe zu. Besonders stolz sind wir darauf, dass viele Redakteure der ersten Stunde nach wie vor in irgendeiner Weise mitwirken – entweder hinter den Kulissen, an der Heft-DVD oder bei www.pcgames.de. Da wir gerade bei Personalien sind: Florian Weidhase, langjähriger Leiter der Tipps&Tricks-Redaktion, wechselt zu unserer neuen Schwesterzeitschrift, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommt. Und auch Rüdiger Steidle probiert etwas Neues diesen Sommer – beiden alles Gute! Die Nachfolger stellen wir in der kommenden Ausgabe vor.

Zwischenzeitlich lassen wir es zum Zwölfjährigen ordentlich krachen: Als Vollversion auf CD und DVD präsentiert die Redaktion eines der besten und erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele der vergangenen Jahre: **Empire Earth**, entwickelt von **Age of Empires**-Miterfinder Rick Goodman. Tipps & Tricks für den Einstieg lesen Sie ab Seite 155. Ein Blick lohnt sich auch auf Seite 30 – dort startet das Geburtstagsgewinnspiel, für das namhafte Hersteller Preise im Wert von mehr als 50.000 Euro gestiftet haben, darunter viele Raritäten, die Sie nirgendwo kaufen können. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe
und der Mega-Vollversion wünscht Ihnen

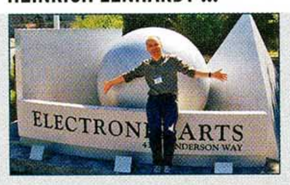
Ihr PC-Games-Team

THOMAS WEISS ...



... ist zurück von Tarawa und Guadalcanal. Der Mann, der die Zeitreise ermöglichte, steht rechts: Ben Kusin von Electronic Arts brachte uns eine Version von **MoH: Pacific Assault** (Seite 66).

HEINRICH LENHARDT ...



... ist sicher: Dieses Firmenschild übersieht kein Briefträger. Vor dem Gebäude hat Spielehersteller Electronic Arts riesige Firmen-Insignien aus Beton aufstellen lassen. Mehr in PC-Games-Reporter auf DVD!

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... geht nicht mehr ohne imperialen Begleitschutz aus dem Haus: Von der Activision-Show Activate bringt er unter anderem Infos zum **Call of Duty**-Add-on und **Tony Hawk's Underground 2** mit.

DELL DIMENSION™ XPS

Zeigen Sie Ihren Mitspielern, wo es lang geht mit dem DELL™ XPS

GRATIS Doppelter Speicher*
Bei Online-Bestellung ausgewählter Dell™ Systeme

*Angebot limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs oder Inspiron™ Notebooks max. 5 Systeme pro Kunde, gültig bis 22.09.04 für den beworbenen Standardspeicher.



Angebot ohne Monitor

NEU Dimension™ XPS *Enthusiast*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ 2001FP HAS, 21" TFT ab 869 €
- Integrierter Broadcom® PCI-Express Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300SE™, TV-Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 8x DVD+R/+RW & 3.5" Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort Service
- Multimedia Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0



Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 174 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- 500 GB** Serial-ATA, Stripe Raid 0 + 325 €[5]
- Home Installation mit Datentransfer und Internetanbindung + 207 €[5]

Finanzierung schon ab 63.96€ mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0932

DELL™ INSPIRON™ 9100 *SUPERB*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1MB Level2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3];CD[2])
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3];CD[2])
- 256 MB DDR-SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 15,4" UltraSharp™ WSXGA+ Display (1680x1050)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Combo-Modul mit 8x DVD+RW & 24/10/24x CD-RW
- 4xUSB 2.0, DVI, TV-Out, Firewire, IR, Dual-Point
- LiIon Akku mit 96 Wh & integriertem Subwoofer
- Dell™ Wireless 1350 802.11 b/g Mini-PCI WLAN Karte



Systempreis, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
jetzt +GRATIS 256 MB Speicher*





- 15,4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920x1200) + 81 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- NEU! 256MB ATI® MOBILITY™ RADEON™ 9800 Grafikkarte, 8X AGP + 174 €[5]
- AVM Fritz!Card PCMCIA ISDN Karte + 199 €[7]
- 3 Jahre Complete Care™[4] + 207 €[5]

Finanzierung schon ab 52,76 € mtl.[6]

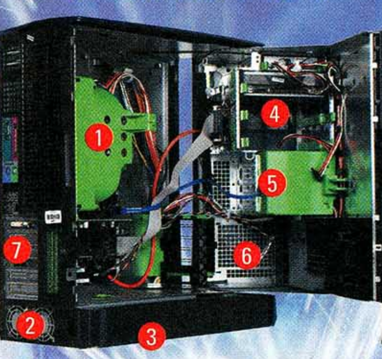
E-Value™: PPDE5-N0951

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 22.09.04. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell™ GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™ und Inspiron™ sind Marken der Dell Corporation. Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Centrino, das Intel Centrino Logo, Pentium, Celeron und Intel XScale sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfallaufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Computern installiert werden. [3]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare™ Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare™ kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare™ kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare™ Schutzes ist LGI (London General Insurance). [5]Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. [6]Effektiver Jahreszins nur 9,9 % (Laufzeit 36 Monate). Gültig ab 300 € Bestellwert. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. [7]Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

Der Dell™ Dimension™ XPS wurde eigens dafür gebaut, den Weg in die Welt der extremen Spiele zu bahnen. Er ist randvoll gepackt mit neuer Technologie zum optimalen Einsatz von anspruchsvollen Games. Das speziell entwickelte Gehäuse sorgt selbst in den heißesten Spielszenen für atemberaubende Performance am Maximum. Die über das Bios steuerbare Frontbeleutung verleiht Ihrem Systen zusätzlich eine individuelle Note. Spielen Sie Ihre grafisch intensiven Games im Multiplayer-Modus, und lassen Sie Ihre Gegner hinter sich. Soforthilfe bietet Ihnen der exklusive Zugang zur speziellen 24-Stunden XPS-Gamer-Hotline. Rufen Sie an!

Grandios - Der Aufbau des Dell™ Dimension™ XPS



Verbessertes thermisches Design ❶ ❷ ❻
Separate, thermisch gesteuerte Kühllüfter sowie eine Gehäusebelüftung halten die Betriebstemperatur von Netzteil, Systemplatine, Prozessor und Grafikkarte so gering wie möglich, so dass die Leistung nicht beeinträchtigt wird.

460 Watt Netzteil ❸
3 Festplatten, 2 optische Laufwerke und keine freien Anschlüsse mehr? Nicht so beim Dimension™ XPS. Zudem bietet das 460 Watt XPS-Netzteil beeindruckende Leistung selbst für voll aufgerüstete Systeme.

Optische Laufwerke ❹
Drei 5,25"-Schächte für optische Laufwerke.

Festplatten ❺
Durchbrechen Sie die Terabyte-Barriere! Der Dimension™ XPS kann bis zu drei 400 GB** Serial ATA-Festplatten aufnehmen.

Grafikkarten ❼
Für den Dimension™ XPS stehen eine Reihe hochleistungsfähiger PCI-Express-Grafikkarten zur Auswahl: bis zur 256 MB ATI® Radeon™ X800XT.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



DELL™ DIMENSION™ 4600 *TV SPEZIAL*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor (2.80 GHz, 1MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** EIDE-Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" CRT-Monitor, Dell™ M783, nur 150 €
- Integrierter Intel® 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB nVidia® GeForce™ FX 5200, DVI & TV-Out
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 8x DVD +R/+RW Laufwerk, inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 6x USB 2.0

699€ Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand **jetzt +GRATIS 512 MB Speicher***




Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) +116 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) +267 €[5]
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min +128 €[5]
- 3 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1] +101 €[5]
- Logitech® QuickCam™ Zoom + 49 €[7]

Finanzierung schon ab 22,37 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0917



DELL™ DIMENSION™ 4700 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - Dell™ E172FP, 17" TFT-Display ab 405 €
- Integrierter Intel® 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Integrierte 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- 8x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

849€ Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand **jetzt +GRATIS 512 MB Speicher***



Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) +116 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) +267 €[5]
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €[7]
- Transfer my PC + 50 €[5]

Finanzierung schon ab 27,17 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0944



DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1901FP, nur 637 €
- Integrierter Broadcom® PCI-Express Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- 16x DVD+R/+RW und 16x DVD-ROM, inkl. Software
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0

969€ Systempreis ohne Monitor inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand **jetzt +GRATIS 512 MB Speicher***



Krasse Upgrades

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 116 €[5]
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) + 267 €[5]
- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 207 €[5]
- Symantec™ Norton AntiVirus™ Vollversion + 57 €[7]

Finanzierung schon ab 31,01 € mtl.[6]

E-Value™: PPDE5-D0D0925

DELL™ ZUBEHÖR

Axim™ X30 PAN/LAN 624

- 624MHz Intel® XScale™ Prozessor
- 64MB Flash-ROM
- 64MB S-DRAM
- inkl. WLAN und Bluetooth®
- inkl. Dockingstation



statt 382 €
jetzt nur
343€
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Axim™ X30 GPS

- Axim™ X30 mit bis zu 624MHz
- bis zu 64MB RAM und 64MB ROM
- TomTom Navigator 3.0 mit GPS Antenne (auf Wunsch Bluetooth®), Kartendaten für D,A,CH und passender Autohalterung



ab
463€
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Dell™ 922 Photo All-in-one Drucker

Drucken, Scannen, Kopieren. Randloser Drucker bis DIN A4 und mit bis zu 6 Farben (optional).



nur
115€
inkl. MwSt. +17€ Versand

Dell™ 1901 19" LCD-TFT Display

- 1280x1024 Auflösung
- 250cd/m² Helligkeit
- 600:1 Kontrast
- inkl. 3 Jahre Vor-Ort-Service





nur
667€
inkl. MwSt. +12€ Versand



Tel. Mo.- Fr. 8 -20 Uhr, Sa. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif



Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de

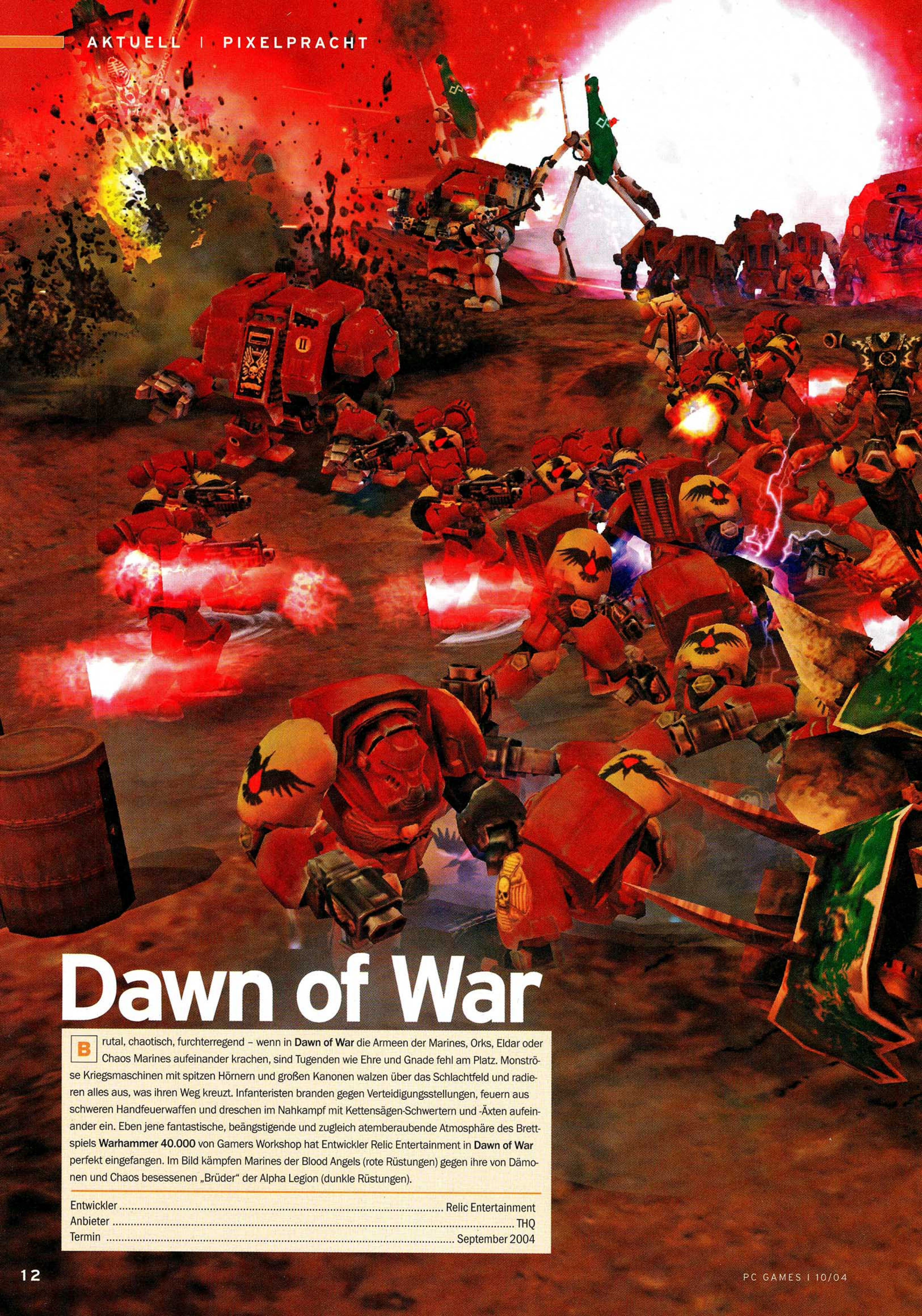
E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

intel inside pentium 4






Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 55 82 · Lokaltarif, www.dell.ch



Dawn of War

Brutal, chaotisch, furchterregend – wenn in **Dawn of War** die Armeen der Marines, Orks, Eldar oder Chaos Marines aufeinander krachen, sind Tugenden wie Ehre und Gnade fehl am Platz. Monströse Kriegsmaschinen mit spitzen Hörnern und großen Kanonen walzen über das Schlachtfeld und radieren alles aus, was ihren Weg kreuzt. Infanteristen branden gegen Verteidigungsstellungen, feuern aus schweren Handfeuerwaffen und dreschen im Nahkampf mit Kettensägen-Schwertern und -Äxten aufeinander ein. Eben jene fantastische, beängstigende und zugleich atemberaubende Atmosphäre des Brettspiels **Warhammer 40.000** von Gamers Workshop hat Entwickler Relic Entertainment in **Dawn of War** perfekt eingefangen. Im Bild kämpfen Marines der Blood Angels (rote Rüstungen) gegen ihre von Dämonen und Chaos besessenen „Brüder" der Alpha Legion (dunkle Rüstungen).

Entwickler .... Relic Entertainment
Anbieter .... THQ
Termin .... September 2004



AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
THOMAS WEISS



„Bis **Anno 3** erschienen ist, spielen wir schon **Duke Nukem Forever**."

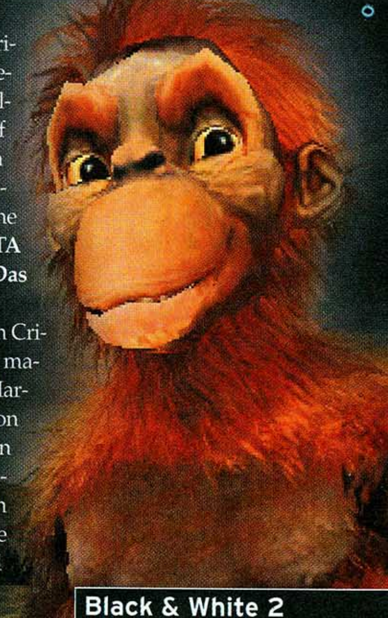
Die gute Nachricht ist, dass Anno 3 kommt; die schlechte: Es erscheint nicht mehr dieses Jahr. Auch nicht nächstes Jahr. Tatsächlich soll es am Ende des übernächsten Jahres kommen, wenn es keine Verschiebungen gibt, also beinahe in 2007. Diese gewaltige Zahl muss man wirken lassen. Bis dahin ist vermutlich schon der Nachfolger zu Duke Nukem Forever fertig.

Solche Ankündigungen sind das Gegenteil von dem, was gerade mit STALKER geschieht. Ich habe längst vergessen, wann die Veröffentlichung des Titels ursprünglich bekannt gegeben wurde – so lange ist das her! Woran ich mich erinnere: Zahllose Verschiebungen, die Sinn ergaben, weil das Spiel noch Feintuning brauchte, um zu funktionieren. Jetzt aber folgen Verschiebungen, die – wenigstens im Verbindung mit der offiziellen Begründung – seltsam anmuten: STALKER rutscht von Ende 2004 aufs erste Quartal im nächsten Jahr, um laut Firmenchef Brian Farrell nicht mit Doom 3 oder Halo 2 konkurrieren zu müssen. Würde STALKER wie geplant veröffentlicht, lägen zwischen dem Termin und dem von Doom aber doch fast fünf Monate. Und Halo 2? Ein Konsolentitel.

Jedenfalls bin ich froh, wenn ich Dinge lese, die ich nachvollziehen kann. Ein paar Tage ist es her, seit Electronic Arts in einer Pressemitteilung ankündigte, dass Medal of Honor: Pacific Assault (Vorschau ab Seite 66) im November 2004 herauskommt. Nach der Auswertung des Spieler-Feedbacks und wegen der allgemein sehr hohen Erwartungen, hieß es darin, sei man zum Entschluss gekommen, mehr Features einzubauen, darunter die Möglichkeit, selber einen Trupp zu steuern. Noch näher an der Wahrheit wäre wohl die Aussage gewesen: „Brothers in Arms hat sich auf nächstes Jahr verschoben, da bleibt genug Zeit für uns, ein paar ähnliche Taktik-Elemente in unseren Shooter einzubauen und TROTZDEM noch vorher herauszukommen!"

ELECTRONIC ARTS

Aufgekauft: EA schluckt Renderware-Entwickler



Der weltgrößte Publisher und Entwickler Electronic Arts hat das britische Softwarehaus Criterion von Canon übernommen. Bislang unbestätigten Gerüchten zufolge betrug der Kaufpreis etwa 48 Millionen Dollar – eine vergleichsweise geringe Summe, schließlich umfasst der Kauf nicht nur alle zukünftigen und bereits in der Entwicklung befindlichen Spiele, sondern auch sämtliche Rechte an der renommierten Renderware-Engine. Diese Entwicklungsplattform gilt in der Softwarebranche als eine der vielseitigsten überhaupt und kam unter anderem in **GTA Vice City**, **Pro Evolution Soccer**, **Black & White 2** und **Die Siedler: Das Erbe der Könige** zum Einsatz.

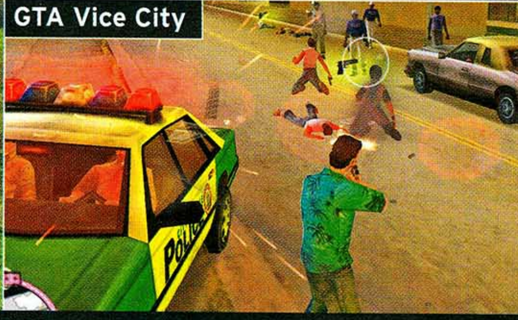
Was bedeutet das nun konkret für die Spieler? „Die Übernahme von Criterion wird dazu beitragen, das Portfolio von EA noch attraktiver zu machen und die Qualität der Spiele zu verbessern", erklärt EA-Sprecher Martin Lorber. Spieler profitieren davon: Kombiniert mit den ohnehin schon ausgezeichneten Tools der internen Studios von Electronic Arts, dürften die kommenden Generationen der Renderware-Engine noch leistungsfähiger werden. Da das Lizenzgeschäft fortgesetzt wird, können auch andere Entwickler mithilfe der potenteren Engine noch bessere Spiele kreieren – gut für Spielefans. Übrigens: Anders als Maxis, Origin und Westwood soll Criterion nicht aufgelöst und eingegliedert werden.

Black & White 2

Die Siedler 5



GTA Vice City



EA KAUFT GOLD Etliche Bestseller und kommende Spiele-Hits wie Siedler 5 basieren auf der Renderware-Engine.

ATARI

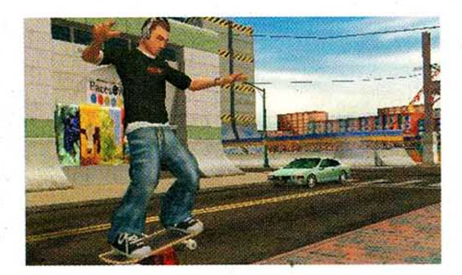
Keine weiteren Film-Umsetzungen

Atari, Publisher von Film-Umsetzungen wie **Enter the Matrix** und **Terminator 3**, wird in Zukunft weniger auf Spiele zu Filmvorlagen setzen. Als Grund nannte Aufsichtsrats-Chef Jean-Michel Perbet den mäßigen Erfolg von **Terminator 3** und **Mission: Impossible**. In diesem Jahr wolle man sich auf bekannte Marken wie **Driver** konzentrieren.



KOOL SAVAS

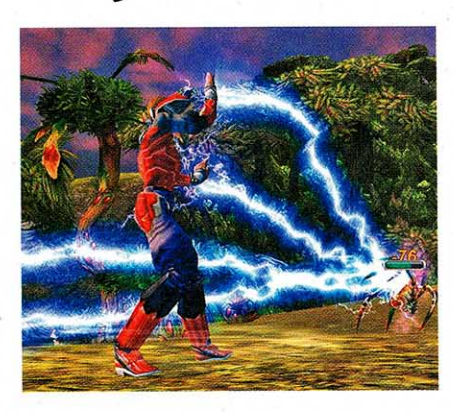
Hip-Hop für Tony Hawk



Nachdem der Berliner Hip-Hop-Künstler Kool Savas letztes Jahr den deutschen Musikpreis Comet in der Kategorie „Hip-Hop National" gewann, steuert er nun einen Song zum Soundtrack von **Tony Hawk's Underground 2** bei. Außerdem wird er das Lied „Grind On" auf der Games Convention am Stand von Activision (Halle 5, Stand C20) live zum Besten geben.

TABULA RASA

Drei Entwickler gehen



Das Entwickler-Team des Online-Rollenspiels **Tabula Rasa** wird kleiner. Drei führende Köpfe verließen die Firma: Vor einem Monat gingen Chef-Designer Carly Staehlin, Lead Programmer Bill Randolph sowie Artist Scott Jones. Der NCsoft-Sprecher gab dazu ein Statement ab: „Wir sind ein großes Team, also wird die Entwicklung durch den Verlust nicht beeinflusst." Richard Garriott, der Executive Producer bei NCsoft, wird im Zuge dieser Änderungen nun auch die Position des Lead Designers besetzen.

MONOLITH, WARNER INTERACTIVE

NOLF-Macher von Warner gekauft



Ende Januar 2004 wechselte der damalige Monolith-Chef Jason Hall als neuer Abteilungsleiter der Interaktiv-Sparte zum US-Medienriesen Warner. Nun folgt seine ehemalige Firma: Warner Interactive hat das Entwicklerstudio Monolith (**Tron 2.0**) komplett übernommen. Erstes gemeinsames Spiel wird das Online-Rollenspiel **The Matrix Online** sein. Monolith arbeitet zurzeit auch am Ego-Shooter **FEAR** für den Publisher Vivendi; die Akquisition durch Warner hat laut einer Vivendi-Stellungnahme keinen Einfluss auf die weitere Entwicklung und geplante Veröffentlichung des Titels im nächsten Jahr.

CODEMASTERS, UBISOFT

Ausverkauf britischer Publisher?

Das Fachmagazin MCV meldete, der Entwickler und Publisher Codemasters stünde vor einer Übernahme durch Ubisoft. Wenige Tage später folgte ein heftiges Dementi seitens Codemasters: Pressesprecher Max Everingham führte gegenüber britischen Medien aus, dass die Gerüchte falsch seien. Im zugrunde liegenden MCV-Artikel wurde ein Kandidat für den seit geraumer Zeit von Übernahmespekulationen umwehten Publisher Eidos genannt: Electronic Arts mit einem Gebot in Höhe von 300 Millionen Dollar.

Jowood erholt sich

Das Konzernergebnis des einst angeschlagenen Publishers Jowood lag im ersten Quartal diesen Jahres bei 527.000 Euro, was einer Steigerung von 260 Prozent im Vergleich zum Vorjahr entspricht. Der Umsatz stieg um 35 Prozent und beträgt damit 7,3 Millionen Euro. Verantwortlich für diese positive Entwicklung sind vor allem Veröffentlichungen wie **Spellforce: Breath of Winter** und **Transport Gigant**. Im nächsten Jahr soll dieser Aufwärtstrend mit viel versprechenden Titeln wie **Spellforce 2** und **Gothic 3** fortgesetzt werden.

Midway schnappt sich Unreal

Der amerikanische Publisher Midway sicherte sich die exklusiven Vertriebsrechte für die **Unreal**-Serie von Epic Games, die bisher bei Atari lagen. Atari-Vorstands-Chef Bruno Bonnell sagte zu dieser Entscheidung, dass der von Epic angestrebte Vertrag für Atari nicht profitabel genug gewesen sei. Spekulationen zufolge verlangte Epic eine höhere Gewinnbeteiligung an den Verkäufen der Shooter-Reihe.

Spielverbot im Knast

Mit Videospielen hinter schwedischen Gardinen ist es nun vorbei: Schwedischen Häftlingen ist es ab sofort verboten, sich die Zeit mit Xbox, GameCube und PlayStation 2 zu vertreiben. Das Sicherheitsrisiko moderner Konsolen sei zu hoch, so die Gefängnisbehörde. So soll es bereits passiert sein, dass Sträflinge mithilfe von Speicherkarten oder Online-Diensten mit Außenstehenden in Kontakt traten, um Ausbruchsversuche zu planen.

Toby Gard bei Crystal Dynamics

Lara-Croft-Erfinder Toby Gard arbeitet nun für Crystal Dynamics (**Legacy of Kain: Defiance**) am für 2005 angekündigten siebten Teil der **Tomb Raider**-Serie. Rückblick: Etwa ein Jahr ist es her, seit Eidos nach dem Misserfolg von **Tomb Raider: The Angel of Darkness** den ursprünglichen Entwickler Core Design von der Arbeit an der nächsten Folge entbunden hatte.

Doom-3-Turnier: 25.000 Dollar Gewinn

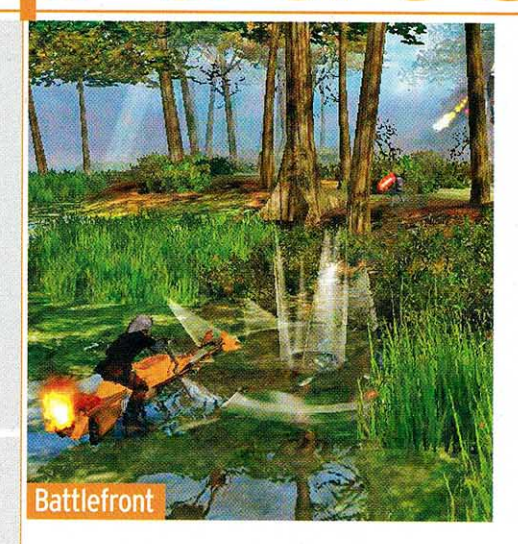
Auf der diesjährigen Quakecon (12. bis 15. August 2004) konnte Jonathan „Fatal1ty" Wendel, der wohl bekannteste E-Sportler der Welt, das mit 25.000 Dollar dotierte **Doom 3**-Turnier gewinnen. Im Finale entschied er beide Karten mit deutlichem Punkteabstand für sich. Insgesamt hatte Hauptsponsor Nvidia Geld- und Sachpreise im Wert von 150.000 Dollar ausgelobt.



Update

Battlefront
(Lucas Arts/20. September 2004)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Zeitgleich mit der **Star Wars**-Trilogie auf DVD erscheint der Team-Shooter **Battlefront**. Im Gespräch mit PC Games verriet Chef-Entwickler Chris Susen Details zu den Mehrspieler-Modi. In der „Historischen Kampagn" stürzen Sie sich aufseiten der Rebellen oder des Imperiums mit bis zu 32 Spielern in die legendärsten **Star Wars**-Kämpfe. Beim strategischeren „Galactic Conquest" gilt es, einzelne Planeten zu erobern, wohingegen Sie sich im „Instant Action"-Modus mit anderen Spielern ein auf fünf Minuten begrenztes Gefecht liefern.


Battlefront


Knights of the Old Republic 2

Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords
(Lucas Arts/Dezember 2004)

ROLLENSPIEL | Am Rande von Activisions Spiele-Show Activate 2004 hatten wir die Gelegenheit, die neueste PC-Version des intergalaktischen Rollenspiels **KOTOR 2** anzutesten, bei dem Sie als letzter Jedi-Ritter und Überbleibsel aus dem Mandalorian-Krieg die Republik retten sollen. Wie der erste Teil setzt auch **KOTOR 2** auf eine starke Hintergrundgeschichte und bekannte Locations aus dem **Star Wars**-Universum. Grafik-Entwarnung: Obwohl die bisher veröffentlichten Bilder recht farblos wirkten, macht die Alpha-Version optisch einen hervorragenden Eindruck – vor allem die Spezialeffekte haben sich im Vergleich zum Vorgänger verbessert.

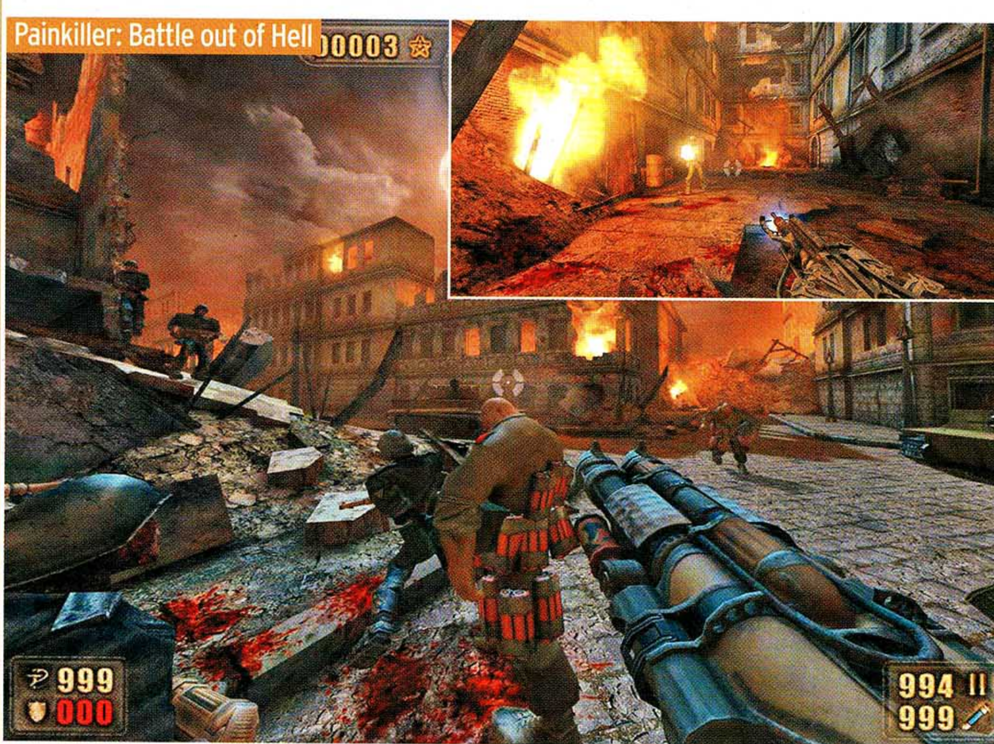
Vampire: The Masquerade – Bloodlines



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
(Troika Games/Oktober 2004)

ROLLENSPIEL | Eiskalte Schauer liefen uns bei der Präsentation der Beta-Version von **Vampire: The Maquerade – Bloodlines** über den Rücken. Verantwortlich dafür ist die gruselige Aufmachung des Action-Adventures, bei dem Sie als Blutsauger im Los Angeles der Zukunft aus der Ego- oder Verfolgerperspektive Angst und Schrecken verbreiten. Ihren Vampir-Job verrichten Sie jedoch nicht immer alleine. In einigen Missionen gibt es computergesteuerte Charaktere, die Ihnen im Kampf zur Seite stehen. Entgegen anders lautender Gerüchte wird es übrigens nicht möglich sein, an Wänden oder anderen Oberflächen hochzuklettern.

Painkiller: Battle out of Hell



Painkiller: Battle out of Hell
(Dreamcatcher/13. Oktober 2004)

EGO-SHOOTER | Neue Arbeit für Dämonenjäger Daniel Garner: Im Add-on zu **Painkiller** lauern zwölf neue Monster in zehn zusätzlichen Levels. Die Entwickler sprechen in diesem Zusammenhang von Gegnern, die noch größer sind als die ohnehin schon mächtigen Widersacher des Originals. Verbesserungen sind auch im Bereich der Grafik-Engine zu erwarten. Außerdem soll der Netzwerk-Code optimiert werden, damit Mehrspieler-Matches flüssiger laufen.

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Newcomer" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!





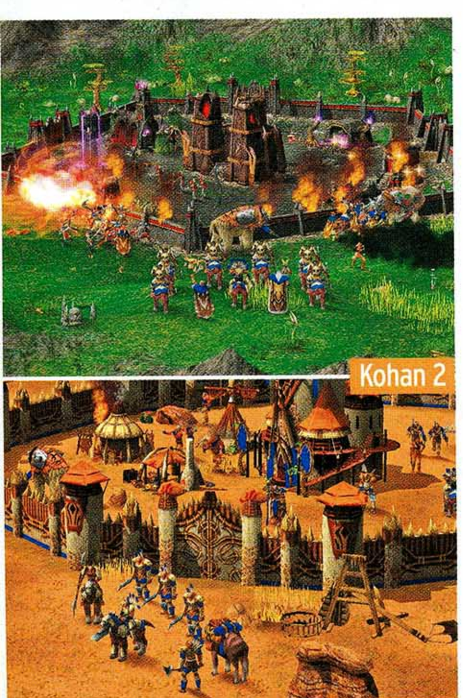
Prince of Persia 2



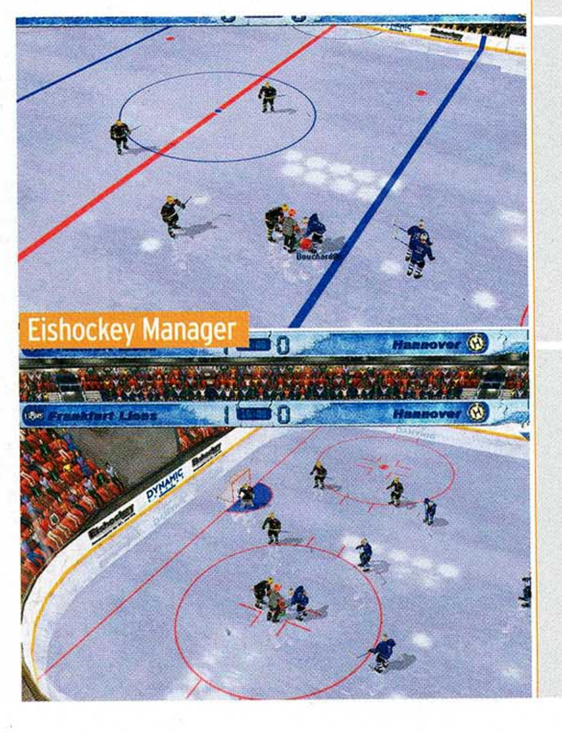
Republic Commando



Battlefield 2



Kohan 2



Eishockey Manager

Prince of Persia 2
(Ubisoft/Ende 2004)

ACTION | Der Produzent von **Prince of Persia 2**, Yannis Mallat, besuchte die PC-Games-Redaktion, um eine spielbare Version des Action-Adventures vorzustellen. Dabei konnten vor allem neue Erkenntnisse zum Kampfsystem gewonnen werden: Die scheinbar endlosen Frustgefechte des Vorgängers weichen kurzen, aber knackigen Duellen. Taktik sowie Waffenwahl spielen eine große Rolle: Sie wählen aus 63 unterschiedlichen Waffentypen, die sich in fünf Unterarten aufteilen. Jeder Gegenstand ermöglicht eine bestimmte Spezialattacke. Der Prinz darf nun außerdem zwei Waffen gleichzeitig führen und eine davon auf den Gegner schleudern, wenn es die Situation erfordert. Übrigens ist das neue **Prince of Persia** nicht nur deutlich düsterer geworden, sondern auch blutiger – also nicht wundern, wenn Dämonenköpfe in hohem Bogen durch die Luft fliegen!

Republic Commando
(Lucas Arts/Februar 2005)

EGO-SHOOTER | Sie freuen sich wie ein Schneekönig auf den Star Wars-Shooter **Republic Commando**? Dann haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Die gute zuerst: **Republic Commando** schaut umwerfend aus! Wir durften uns bereits jetzt mit einem Klonkrieger und dessen vierköpfigen Team durch zwei stimmungsvolle und erstklassig in Szene gesetzte Levels ballern. Die schlechte Nachricht: **Republic Commando** erscheint nicht mehr dieses Jahr, sondern aller Voraussicht nach erst im Februar 2005.

Battlefield 2
(Electronic Arts/Mai 2005)

MULTIPLAYER-SHOOTER | In der vergangenen Ausgabe berichteten wir bereits über die ausgereifte Physik-Engine von **Battlefield 2**. Jetzt gab Electronic Arts Bilder zur entsprechenden Szene heraus. Zu sehen ist, wie eine Brücke nach einem Flieger-Bombardement immer mehr in ihre Einzelteile zerlegt wird: Gewaltige Einschläge reißen den Beton aus seinem Fundament und versperren einem Panzer den Weg.

Kohan 2
(Take 2/1. Oktober 2004)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Entwickler Timegate veröffentlichte neue Screenshots zum Echtzeit-Strategiespiel **Kohan 2: Kings of War**. Mit dem zweiten Teil schafft das Spiel dabei den Sprung von 2D zu 3D. Am grundlegenden Spielkonzept ändert sich dabei nichts – auch in der dritten Dimension führen Sie Massenschlachten mit über hundert Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm.

Eishockey Manager
(Jowood/September 2004)

WIRTSCHAFTSSIMULATION | Werbeverträge aushandeln, Spieler trainieren, Stadion ausbauen – das sind Dinge, die Sie als Eishockey-Manager im gleichnamigen Spiel von Jowood erledigen. Steht die Taktik und die Aufstellung Ihres Teams, geben Sie den Startschuss zum Spiel. Dann werden die Matches auf einem dreidimensionalen Spielfeld ausgetragen, während Sie die Kameraperspektiven durchschalten. Ziel ist es, die Weltmeisterschaft zu gewinnen.



Newcomer

Dragonshard
(Atari/Februar 2005)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Das Team von Liquid Entertainment (**Battle Realms**) bleibt dem Genre treu und entwickelt mit **Dragonshard** ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel. Der Titel spielt im **Dungeons & Dragons**-Universum und schickt vier Fraktionen in die Schlacht um die Fantasy-Welt Eberron. Bisher bekannt sind die Elfen und der Orden der silbernen Flamme, bestehend aus Menschen und Zwergen. Spielerisch probiert **Dragonshard** Neues: Weist man **D&D**-Helden einem Kampftrupp zu, gewinnt dieser besondere Fähigkeiten. Diebe lassen eine Armee unsichtbar werden, Priester verleihen Heilkräfte, Waldläufer ermöglichen die Benutzung von Feuerpfeilen. Innovatives auch beim Städtebau: Wer eine Schmiede direkt neben den Ausbildungslagern platziert, verleiht den dort trainierten Einheiten standardmäßig bessere Ausrüstung.


Dragonshard

Mortyr 2
(Mirage Entertainment/Ende 2005)

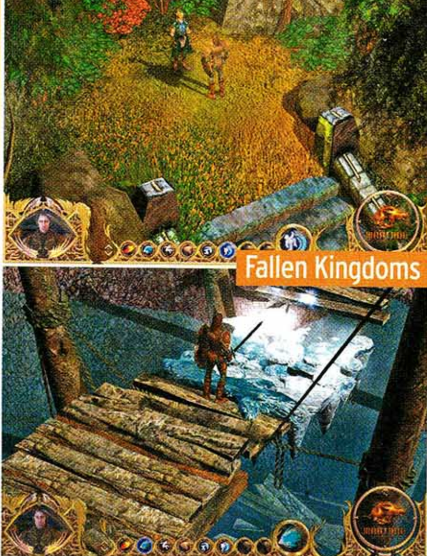
EGO-SHOOTER | Als der britische Geheimagent Sven Mortyr erfährt, dass sein Vater – ein weltbekannter Physiker – von den Nazis entführt wurde, startet er einen Racheakt. In 14 Levels helfen Sie Sven bei der Rettung: In Schützengräben, verwinkelten Wäldern, Winterlandschaften und Innenarealen wie Kathedralen gehen Sie auf die Jagd nach Hitlers Schergen. Das Waffenarsenal umfasst den Genre-Standard: Messer, Pistolen, Schnellfeuergewehre. Ist der Physiker gerettet, dürfen Sie sich in sechs Mehrspieler-Levels austoben. **Mortyr 2** wird voraussichtlich zum Ende des Jahres erscheinen und 30 Euro kosten.



Mortyr 2

Fallen Kingdoms
(Warthog/November 2006)

ROLLENSPIEL | Da wo früher Städte blühten, wandeln heute Skelette und Zombies: In **Fallen Kingdoms** haben die Untoten die Macht über ein Königreich übernommen. Eine Hand voll menschlicher Untergrundkämpfer soll die Ordnung wiederherstellen – und Sie ziehen die Fäden. Gespielt wird ähnlich wie in **Diablo**: Mit der Maus wandeln Sie übers frei dreh- und zoombare 3D-Areal, Kämpfe funktionieren in Echtzeit via Linksklick. Krieger wählen Spezialangriffe, die in ihrer Choreographie fernöstlichen Kampfsportarten ähneln. Magier dagegen schießen klassische Feuerbälle und beschwören Eisstürme.

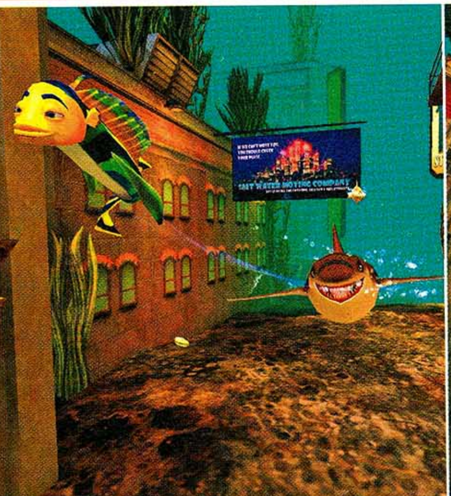


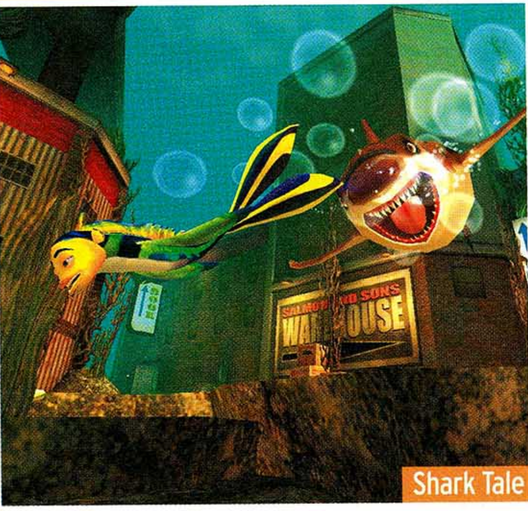
Fallen Kingdoms

Neverwinter Nights 2
(Atari/2006)

ROLLENSPIEL | Rollenspiel-Fans ahnten es schon lange, jetzt wurde **Neverwinter Nights 2** von Atari offiziell bestätigt: In zwei Jahren dürfen Sie wieder auf **D&D**-Basis Fantasy-Welten retten und einen Mehrspieler-Modus genießen! Anstelle von Bioware wird das Spiel allerdings von Obsidian Entertainment entwickelt, die sich im Moment auch um **KOTOR 2** kümmern.

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Newcomer" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!

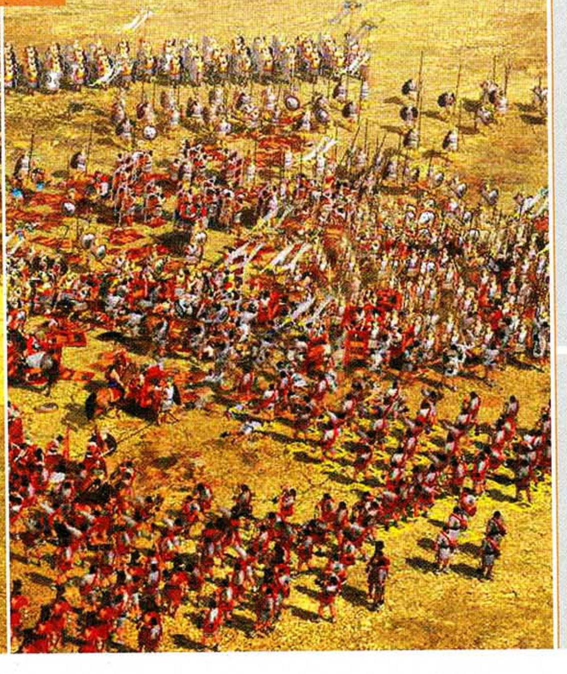



Shark Tale


Conquest 2: The Vyrium Uprising


Knightshift 2: Curse of Souls




Alexander

Shark Tale
(DreamWorks/Oktober 2004)

ACTION-ADVENTURE | Nach dem riesigen **Shrek 2**-Erfolg haben die Trickfilm-Experten von Dreamworks mit **Shark Tale** schon den nächsten potenziellen Kassenschlager in den Startlöchern. Pünktlich zum Kinostart im Oktober soll auch das PC-Abenteuer erscheinen. Neben dem 15 Missionen umfassenden Action-Adventure finden sich auf der **Shark Tale**-CD auch ein spaßiges Mini-Rennspiel sowie ein kurzweiliger Tanzwettbewerb mit Songs von Christina Aguilera, Mary J. Blige und Missy Elliott.

Scarface
(Vivendi Universal/4. Quartal 2005)

ACTION-ADVENTURE | Zum Gangsterfilm **Scarface** aus dem Jahre 1983 soll noch in diesem Herbst ein Action-Adventure erscheinen. Entwickelt wird das Spiel von Radical Entertainment, die bereits **Die Simpsons: Hit & Run** programmierten. Drehbuchautor David McKenna (**American History X**) überarbeitet die Geschichte des Films für das Spiel. Darin übernehmen Sie die Rolle des Gangsters Tony Montana; damals gespielt von Al Pacino.

Conquest 2
(Ubisoft/3. Quartal 2005)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die Fortsetzung zum Echtzeit-Strategiespiel **Conquest: Frontier Wars** befindet sich gerade bei Warthog in Entwicklung. Die Geschichte ist 40 Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers angesiedelt und erzählt von einer Invasion der Vyrium, einer reptilienähnlichen Alienrasse. In insgesamt vier Kampagnen erleben Sie im nächsten Jahr taktische Weltraumduelle. Eine der wichtigsten Neuerungen: Sie steuern die Kommandanten Ihrer Flotte selbst. Im Verlauf der Kampagne sammeln diese an Erfahrung. Das gilt auch für den Mehrspieler-Modus, der mit fünf Spieltypen aufwarten soll – unter anderem mit Capture the Flag und einem missionsbasierten Modus.

Alexander
(Ubisoft/November 2004)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Computerspiele zu Filmvorlagen sind von überwiegend dürftiger Qualität – der Echtzeit-Strategiehappen zum kommenden Kino-Blockbuster **Alexander** von Regisseur und Oscar-Preisträger Oliver Stone will sich diesem Trend widersetzen. Wie bei **Rome: Total War** schicken Sie riesige Heerscharen auf 3D-Schlachtfeldern in den Kampf. Neben dem Solospiel mit historischen Kampagnen ist auch ein Mehrspieler-Modus geplant.

Knightshift 2
(Zuxxez/November 2004)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Kleckern statt klotzen: Neun neue Hauptcharaktere mit jeweils acht Spezialfähigkeiten, über 4.000 Waffen und mehr als 100 Gegner verspricht der zweite Teil des mit noch mehr Rollenspiel-Elementen angereicherten Echtzeit-Spektakels **Knightshift**. Außerdem geplant: ein überarbeitetes Dialogsystem.

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 35) oder unter www.pcgames.de!

TOP 3 VERSCHIEBUNGEN

1



STALKER Die Entwickler behaupten im Interview mit einem russischen Magazin, dass STALKER so gut wie fertig gestellt ist. Trotzdem verschiebt sich der heiß erwartete Ego-Shooter auf Anfang 2005 – angeblich aus Marketing-Gründen.

2



BROTHERS IN ARMS Ubisoft will den taktisch angehauchten Normandie-Shooter Brothers in Arms zeitgleich auf allen Plattformen veröffentlichen und verschiebt daher den PC-Termin von Herbst 2004 auf das erste Quartal 2005.

3



FUSSBALLMANAGER 2005 Auf der DVD der PC Games 09/04 verriet Designer Gerald Köhler auf dem „Heißen Stuhl" spannende Details zum Fußballmanager 2005. Jetzt ist auch der genaue Termin bekannt: 14. Oktober 2004.

TOP 3 AUFSTEIGER

1



QUAKE 4 Auch wenn Quake 4 nicht auf der Quakecon präsentiert wurde: Doom 3 stellt die Entwickler-Fähigkeiten von id Software erneut unter Beweis und macht Lust auf mehr. Quake 4 steigt in der Erwartung auf Rang 10.

2



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT Erst kürzlich hat EA sowohl die Demo als auch die Vollversion verschoben: Pacific Assault soll nun im November 2004 erscheinen. Die Spieler freuen sich auf die spannenden neuen Team-Features.

3



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2 Ganz nebenbei hat Todd Hollenshead von id Software in einem Interview Return to Castle Wolfenstein 2 angekündigt. Das Spiel basiert auf der Doom-3-Engine – und landet in den Top 20.

TOP 3 ABSTEIGER

1



SPLINTER CELL 3 Derzeit sind schnelle, geradlinige Action-Spiele wie Doom 3, Half-Life 2 oder STALKER besonders gefragt. Darunter leiden etwas die gemächlicheren Schleich-Shooter vom Kaliber eines Splinter Cell 3 – Platz 13 für Sam Fisher!

2



DRIVER 3 Enttäuschende Testergebnisse der Konsolenfassung lassen Driver 3 in der Lesergunst empfindlich absacken. Vor allem die viel zu komplizierte, ungenaue Steuerung wird häufig angeprangert.

3



FINAL FANTASY 11 Endlich, fast ein Jahr nach der Veröffentlichung in den USA und Japan, gibt es auch einen Europa-Termin für Final Fantasy 11: 16. September 2004. Wir erwarten das Testmuster für die kommende Ausgabe.

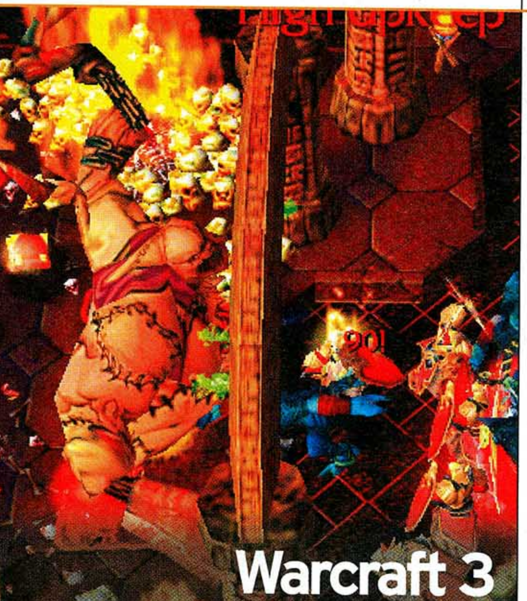
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel / Genre	Publisher / Entwickler	Termin / Letztes Preview
1 (1)	–	**Half-Life 2** / Ego-Shooter	Vivendi Universal / Valve	3. Quartal 2004 / 06/04
2 (2)	–	**Doom 3** / Ego-Shooter	Activision / id Software	12. August 2004 / Test ab S. 120
3 (3)	–	**GTA: San Andreas** / Action-Adventure	Take 2 / Rockstar Games	4. Quartal 2004 / –
4 (4)	–	**STALKER** / Ego-Shooter	THQ / GSC Gameworld	4. Quartal 2004 / 06/04
5 (5)	–	**Gothic 3** / Rollenspiel	Noch nicht bekannt / Piranha Bytes	2005 / –
6 (6)	–	**World of Warcraft** / Online-Rollenspiel	Vivendi Universal / Blizzard	4. Quartal 2004 / 06/04
7 (7)	–	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** / Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / EA LA	November 2004 / 07/04
8 (8)	–	**Age of Empires 3** / Echtzeit-Strategie	Microsoft / Ensemble Studios	Ende 2004
9 (11)	▲	**Die Sims 2** / Aufbau-Strategie	Electronic Arts / Maxis	23. September 2004 / Test ab S. 104
10 (14)	▲	**Quake 4** / Ego-Shooter	Activision / Raven Software	3. Quartal 2005 / –
11 (9)	▼	**Call of Duty: United Offensive** / Ego-Shooter	Activision / Infinity Ward	2004 / –
12 (18)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** / Ego-Shooter	Electronic Arts / EA LA	4. Quartal 2004 / 10/03
13 (10)	▼	**Splinter Cell 3** / Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	4. Quartal 2004 / 07/04
14 (16)	▲	**Brothers in Arms** / Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox Software	4.Quartal 2004 / 08/04
15 (17)	▲	**Counter-Strike 1.6** / Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal / Valve	2004 / –
16 (13)	▼	**Die Siedler: Das Erbe der Könige** / Aufbau-Strategie	Ubisoft / Blue Byte	Ende 2004 / 05/04
17 (12)	▼	**Driv3r** / Rennspiel	Reflections / Atari	3. Quartal 2004 / 05/04
18 (19)	▲	**Black & White 2** / Aufbau-Strategie	Electronic Arts / Lionhead Studios	1. Quartal 2005 / 06/04
19 (23)	▲	**Duke Nukem Forever** / Ego-Shooter	Take 2 / 3D Realms	„When it's done" / –
20 (-)	NEU	**Return to Castle Wolfenstein 2** / Ego-Shooter	Activision / Id Software	Noch nicht bekannt / –
21 (15)	▼	**Dungeon Siege 2** / Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	4. Quartal 2004 / –
22 (21)	▼	**Star Wars: Knights of the Old Republic 2** / Rollenspiel	Activision / Obsidian	4. Quartal 2004 / 07/04
23 (20)	▼	**Vampire 2: Bloodlines** / Rollenspiel	Activision / Troika	4. Quartal 2004 / 05/04
24 (22)	▼	**Civilization 4** / Runden-Strategie	Atari / Firaxis	1. Quartal 2005 / –
25 (27)	▲	**Fußballmanager 2005** / Wirtschafts-Simulation	EA / EA Sports	Oktober 2004 / 09/04
26 (26)	–	**FIFA 2005** / Fußball-Simulation	Electronic Arts / EA Sports	November 2004 / 09/04
27 (25)	▼	**Anno 3** / Aufbau-Strategie	Sunflowers / Related Designs	– / Erhältlich
28 (24)	▼	**Operation Flashpoint 2** / Taktik-Shooter	Codemasters / Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 / –
29 (40)	▲	**FEAR** / Ego-Shooter	Vivendi Universal / Monolith	2. Quartal 2005 / –
30 (29)	▼	**Rome: Total War** / Echtzeit-Strategie	Activision / Creative Assembly	Noch nicht bekannt / –
31 (-)	NEU	**Fallout 3** / Rollenspiel	Noch nicht bekannt / Bethesda	Noch nicht bekannt / –
32 (30)	▼	**Star Wars Battlefront** / Multiplayer-Shooter	Lucas Arts / Pandemic Studios	3. Quartal 2004 / 03/04
33 (28)	▼	**Final Fantasy 11** / Rollenspiel	Eidos Interactive / Square	USA: Erhältlich / –
34 (37)	▲	**Warhammer 40.000: Dawn of War** / Echtzeit-Strategie	THQ / Noch nicht bekannt	3. Quartal 2004 / –
35 (34)	▼	**Rollercoaster Tycoon 3** / Aufbau-Strategie	Atari / Frontier Studios	4.Quartal 2004 / 09/04
36 (31)	▼	**Blitzkrieg 2** / Echtzeit-Strategie	Noch nicht bekannt / Nival Interactive	2. Quartal 2005 / –
37 (33)	▼	**Pirates (Neuauflage)** / Strategie	Noch nicht bekannt / Firaxis	2004 / –
38 (36)	▼	**Empire Earth 2** / Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal / Mad Doc Software	2. Quartal 2005 / –
39 (38)	▼	**Dungeon Lords** / Rollenspiel	dtp / Heuristic Park	19. August 2004 / 03/04
40 (39)	▼	**Prince of Persia 2** / Action-Adventure	Ubi Soft / Ubi Soft	4. Quartal 2004 / –
41 (35)	▼	**Colin McRae Rally 05** / Rallye-Simulation	Codemasters / Codemasters	4.Quartal 2004 / –
42 (-)	NEU	**Starcraft Ghost** / Action	Vivendi Universal / Blizzard	Noch nicht bekannt / –
43 (42)	▼	**Starship Troopers** / Ego-Shooter	Empire Interactive / Strangelite	2. Quartal 2005 / –
44 (41)	▼	**The Movies** / Aufbau-Strategie	Activision / Lionhead	4. Quartal 2004 / 06/04
45 (44)	▼	**Silent Hill 4: The Room** / Action-Adventure	Konami / Konami	3. Quartal 2004 / –
46 (-)	NEU	**Knights of Honor** / Aufbau-Strategie	Sunflowers / Black Sea Studios	Oktober 2004 / Vorschau ab S. 72
47 (-)	NEU	**Fable** / Rollenspiel	Microsoft / Lionhead	Noch nicht bekannt / –
48 (43)	▼	**Runaway 2** / Taktik-Shooter	dtp / Pendulo Studios	4. Quartal 2004 / –
49 (48)	▼	**Earth 2160** / Echtzeit-Strategie	Deep Silver / Reality Pump Studios	4. Quartal 2004 / –
50 (45)	▼	**SWAT: Global Strike Team** / Taktik-Shooter	Vivendi Universal / Noch nicht bekannt	1. Quartal 2005 / –

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts





Warcraft 3 The Frozen Throne

Nach einem kurzen Durchhänger in der Rangliste der beliebtesten Spiele kehrt **Warcraft 3** samt **Frozen Throne** mit ganzer Macht zurück: Der Echtzeit-Hit klettert von Rang 10 auf Rang 6 und schließt damit wieder zum großen Konkurrenten **C&C Generäle** auf.

TOP 10 DEUTSCHLAND — Quelle: SATURN

1. DOOM 3
2. CODENAME: PANZERS
3. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
4. DIE SIMS SUPER DELUXE XL
5. DTM RACE DRIVER 2
6. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
7. FAR CRY (DT.)
8. SPIDERMAN: THE MOVIE 2
9. SOMMERSPIELE 2004
10. RADSPORTMANAGER 2004/2005

WAS SPIELT MAN IN ...?

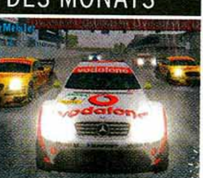
1. DOOM 3
2. AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC
3. LINEAGE 2
4. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004
5. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002
6. AGE OF MYTHOLOGY
7. CIVILIZATION 3
8. FAR CRY
9. THE POLITICAL MACHINE
10. ROLLERCOASTER TYCOON 2

ABSTEIGER DES MONATS



Während Warcraft 3 zulegen konnte, baut Command & Conquer Generäle ab. Ein möglicher Grund: Action-Spiele (GTA Vice City, Counter-Strike (dt.), Far Cry (dt.), Call of Duty) sind auf dem Vormarsch.

DAUERBRENNER DES MONATS



Dank seines unglaublichen Umfangs hält sich DTM Race Driver 2 konstant in den Leser-Charts. Beachtlich: Diesen Monat erklimmt das Rennspiel sogar den fünften Platz in der Saturn-Verkaufshitliste.

BELIEBTESTE GENRES



Action ist angesagt: Die ersten vier Plätze werden von Shootern und Action-Adventures gehalten. Die internationalen Verkaufs-Charts stehen natürlich ganz im Zeichen von id Softwares neuem Shooter Doom 3.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Der inzwischen gestartete Beta-Test von Counter-Strike Source beflügelt den Vorgänger: Platz 2 gehört Vivendi. Auch Warcraft 3 gewinnt und macht Vivendi zum besten Publisher des Monats.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	Far Cry (dt.)	Crytek Studios / Ubisoft	05/04 / 92	
2	(3)	▼	Counter-Strike	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	-
3	(6)	▲	GTA Vice City	Rockstar / Take 2	07/03 / 91	
4	(5)	▲	Call of Duty	Infinity Ward / Activision	12/03 / 86	
5	(2)	▼	C&C Generäle/Die Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	10/03 / 90	
6	(10)	▲	Warcraft 3/Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 / 92	
7	(4)	▼	Need for Speed Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 / 86	
8	(NEU)	–	Battlefield Vietnam	Digital Illusions / Electronic Arts	05/04 / 87	
9	(12)	▲	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Epic/Digital Extremes / Atari	05/04 / 89	
10	(7)	▼	Gothic 2/Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / 90	
11	(NEU)	–	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
12	(13)	▲	Codename: Panzers	Stormregion / CDV	07/04 / 93	
13	(9)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
14	(NEU)	–	Sacred	Ascaron / Take 2	04/04 / 85	
15	(16)	▲	Age of Empires 2	Ensemble Studios / Microsoft	11/99 / 85	
16	(15)	▼	Max Payne 2	Remedy / Take 2	12/03 / 89	
17	(18)	▲	DTM Race Driver 2	Codemasters / Codemasters	06/04 / 90	-
18	(22)	▲	Spellforce: The Order of Dawn	Phenomic / Jowood	01/04 / 90	
19	(20)	▲	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft Montreal / Ubisoft	05/04 / 90	
20	(17)	▼	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 / 92	
21	(23)	▲	Morrowind/Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubisoft	07/02 / 91	
22	(19)	▼	Fußballmanager 2004	EA Sports / Electronic Arts	01/04 / 87	
23	(24)	▲	Civilization 3	Maxis / Atari	04/02 / 85	
24	(25)	▲	FIFA 2004	EA Sports / Electronic Arts	12/03 / 89	
25	(21)	▼	Anno 1503/Add-on	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Faruk Yerli über die Zukunft von Crytek



„Wir lassen die Far-Cry-Community nicht im Stich!"

Mit ihrem Erstlingswerk **Far Cry (dt.)** haben die Coburger Entwickler Crytek weltweit einen Hit gelandet, der im gleichen Atemzug mit **Doom 3** und **Half-Life 2** genannt wird. Erfolg in dieser Größenordnung macht sexy – kein Wunder also, dass Branchenriese Electronic Arts gleich seine Fühler ausgestreckt und das Team um die drei Yerli-Brüder für ein neues Spiel verpflichtet hat. Stellt sich die Frage: Was passiert jetzt mit **Far Cry**? Wer entwickelt Patches? Wird es eine Fortsetzung geben? Fragen, denen wir in einem Interview mit Faruk Yerli nachgegangen sind.

PC Games: Wie sieht die Zukunft von Crytek aus?

Yerli: „Gut (lacht). Wir arbeiten bereits mit Hochdruck an einem neuen Franchise für Electronic Arts. Im Klartext heißt das: Wir wollen ein weiteres Actionspiel mit einem ähnlich großen Namen wie **Half-Life** oder **Doom** aufbauen – mit **Far Cry** ist uns das ja bereits gelungen. Obendrein werden wir unser Team verstärken und noch ein weiteres Projekt in Angriff nehmen. Was genau das sein wird, steht zurzeit noch nicht fest. Gut möglich, dass wir einen zweiten, komplett neuen Titel entwickeln oder „nur" die Konsolenversionen des Spiels für Electronic Arts produzieren, was ebenfalls sehr arbeitsaufwendig ist. Und wer weiß, vielleicht programmieren wir **Far Cry** 2?"

PC Games: Gutes Stichwort: Wer hat eigentlich die Rechte an **Far Cry**? Euer ehemaliger Publisher Ubisoft oder ihr?

Yerli: „Der Name „Far Cry" gehört Ubisoft, ebenso die Veröffentlichungsrechte. Alles, was **Far Cry** ausmacht – also Charaktere, künstliche Intelligenz, Szenario, Grafiktechnologie und Source Code –, gehört uns."

> „Wir hatten Ubisoft-Chef Yves Guillemot versprochen, ein Spiel zu produzieren, dass mit Half-Life 2 und Doom 3 mithalten kann."

PC Games: Was bedeutet das für einen möglichen zweiten Teil von **Far Cry**?

Yerli: „Wenn Ubisoft **Far Cry 2** produzieren möchte, können wir abwägen, ob wir es entwickeln wollen oder nicht. Sollten wir kein Interesse haben, hat Ubisoft die Möglichkeit, selbst einen Teil 2 zu produzieren."

PC Games: **Far Cry** wurde noch von Ubisoft veröffentlicht, jetzt ist Electronic Arts euer neuer Partner. Bedeutet das de facto das Ende der Zusammenarbeit mit Ubisoft?

Yerli: „Nein, keineswegs. Unser Ziel war es immer, mit mehreren Partnern zusammenzuarbeiten. Dadurch verringert sich das wirtschaftliche Risiko und auch unsere Unabhängigkeit bleibt gewährleistet. Wir haben Ubisoft insofern also nicht „verlassen", sondern entwickeln lediglich ein völlig neues Spiel mit einem anderen Partner."

PC Games: Ubisoft dürfte trotzdem nicht erfreut sein, dass ihr jetzt mit EA zusammenarbeitet.

Yerli: „Wir haben mit **Far Cry** damals bei null angefangen und waren sehr dankbar dafür, dass man bei Ubisoft an uns geglaubt und uns unterstützt hat. Unser Versprechen an Ubisoft-Chef Yves Guillemot war, dass wir dafür einen Ego-Shooter produzieren, der mit **Half-Life 2** und **Doom 3** mithalten kann. Und ich denke, dass wir dieses Versprechen mit **Far Cry** voll und ganz eingehalten haben."

PC Games: Von wem werden in Zukunft Patches für **Far Cry** entwickelt? Wer kümmert sich um die Mod-Szene?

Yerli: „Wir selbst, das ist uns sehr wichtig. Allerdings wird dieser Aufwand nicht von Ubisoft finanziert, wir zahlen das aus eigener Tasche. Daher bitte ich alle Fans und Mod-Entwickler um Verständnis, dass wir keine direkte Hilfe per Telefon oder E-Mail geben können. Unsere Mitarbeiter schauen aber regelmäßig auf der Webseite www.crymod.com im Forum vorbei und helfen bei Problemen weiter."

PC Games: Nutzt ihr eure Cry-Engine in der jetzigen Form weiter oder werdet ihr etwas komplett Neues für eure kommenden Spiele entwickeln?

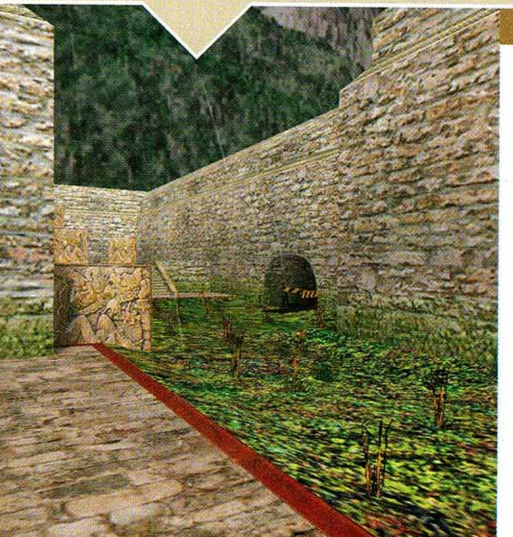
Yerli: „Wir werden die Cry-Engine weiter verbessern und arbeiten derzeit an Version 2.0. Diese Version bildet gleichzeitig auch die technische Basis für unsere nächsten Projekte. Neue Grafik-Features wie beispielsweise Polybump 2 (= Cryteks eigene Bump-Mapping-Technologie) werden dafür sorgen, dass wir technologisch weiterhin zu den Top-Entwicklern gehören."

Counter-Strike Source

Die Neuauflage des beliebtesten Online-Actionspiels für die Source-Engine geht in die Beta-Phase. Counter-Strike-Miterfinder Jess Cliffe verrät Details.

Counter-Strike 1.6

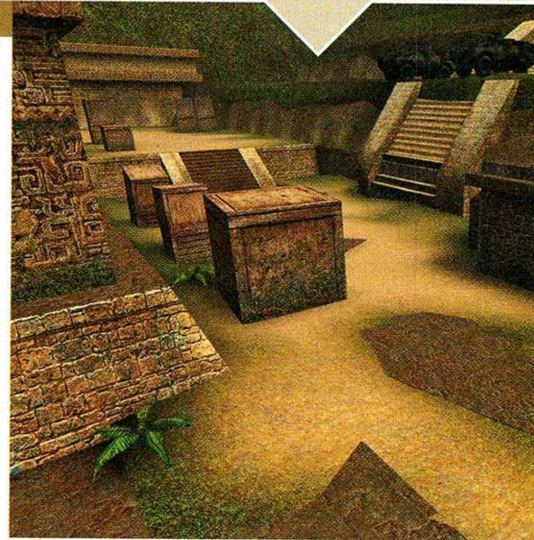
Counter-Strike Source



Die Rache der AZTECen



Jess Cliffe: „Aztec ist auch so ein Klassiker, bei dem wir darauf achten mussten, das Layout nicht drastisch zu ändern. Da es eine der ältesten Original-Karten ist, fällt das visuelle Upgrade in Counter-Strike Source sehr dramatisch aus. Ursprünglich hatte Aztec einen sehr monotonen, grauen Look. Bei der neuen Version wollten wir mehr Grün- und Braun-Töne einführen. Die Verwendung von Bump Mapping und Specularity gibt den Steinmauern ein authentischeres Aussehen, dazu kommen die Wasserreflexionen. Die 3D-Skybox-Technologie der Source-Engine erlaubt uns auch die Erstellung größer wirkender Levels, die sich scheinbar kilometerweit erstrecken. Der verbesserte Regeneffekt benutzt die Source-Partikel-Engine, der Regen ist sogar durchsichtig."





DUST wird entstaubt

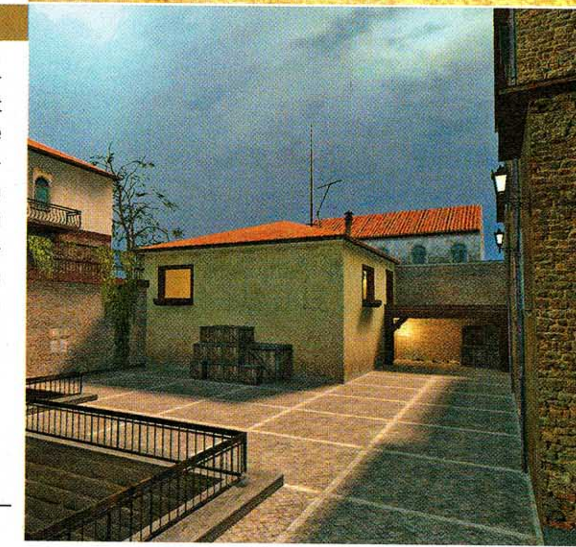
Jess Cliffe: „Nachdem wir die original de_dust-Karte in die neue Source-Engine importiert hatten, begannen wir, sie auszuweiden, ohne das Basis-Layout zu ändern. Wir bauten zunächst Requisiten ein, die als eine optische Erweiterung der Level-Geometrie dienen. Dinge wie der Dom über dem Tunnel oder die Palmen geben dem ursprünglich horizontal aufgebauten Level einen vertikaleren Look. Dann wurde ein komplett neues Texturen-Set gemacht – alles von den Steinmauern bis zu den Türeingängen enthält brandneue, hochauflösende Texturen.
Ein anderes Ziel war es, den Kistenbestand in der Spielwelt auszudünnen, zum Beispiel konnten wir als Alternative herumliegendes Baumaterial verwenden. Der Level sollte sich auch bewohnter anfühlen. Das erreichten wir durch Hinzufügen von alten Autos, verschiedenen Schrott-Requisiten und mehr Ambiente-Sound."





ITALY sehen und sterben

Jess Cliffe: „Für Italy war eine gründliche Generalüberholung fällig. Die früher sehr helle, stilisierte Karte wirkt jetzt trübe und düster. Der grundlegende Plan war es, dass die Spielwelt so aussehen soll, als hätte es gerade zu regnen aufgehört – inklusive Pfützen und einem kühlen Wind, der durch den Level weht. Die Atmosphäre der Karte wurde durch Türen und Fenster in Gassen verbessert, aus denen das entfernte Geräusch von Transistorradios und alten Plattenspielern klingt. Du kannst sogar jemanden in der Ferne hämmern oder einen Hund bellen hören.
Eines der berühmtesten Bestandteile der Italy-Map wird auch gründlich überarbeitet: das Huhn! Dieses einsame Federvieh ist so etwas wie ein Kultsymbol geworden. Wir wären echte Tierquäler, wenn wir ihm nicht mehr Polygone, Normal Mapping und verbesserte Soundeffekte gönnen würden."



Entwickler: Valve | **Anbieter:** Vivendi-Universal | **Termin:** September 2004

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	104,-
K8NSNXP-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-250	D	199,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	69,-
8IPE775-G	S, GL	775 / i865PE	D	99,-
8I915P-G	S, GL	775 / i915P	D	119,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	87,-

ASROCK		Sockel / Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	39,-
K7S8X R3.0	S, L	A / 746FX	D	32,-
P4i45PE R3.0	S, L	478 / 845PE	D	44,-

Sockel A Mainboard

ELITEGROUP K7VTA3 Rev.6

- VIA® Apollo KT333
- 2x DDR-RAM
- 2x U-133
- AGP 4x, 5x PCI
- 4x USB 2.0
- LAN
- 6-Kanal Sound

ECS ELITEGROUP

29,-

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	66,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	94,-
K8V	S, GL, sA	754 / K8T800	D+	94,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	139,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	199,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	269,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	99,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	184,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
KT4AV-L	S, L	A / KT400A	D	52,-
K7N2 Delta-L	S, L	A / nForce2	D	69,-
915G Combo-FR	S, V, GL, R	775 / i915G	D2	139,-
915P Neo2 Platin.	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	159,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	89,-

EPOX		Sockel / Chip	RAM	€
8K9A7I	S, L	A / KT400A	D	49,-
8KRAI	S, L, sA	A / KT600	D	59,-
8RDA3I	S, L	A / nForce2	D	64,-
8RDA3+	S, L, F, sA	A / nForce2	D	89,-
8KDA3+	S, GL, sA	754 / nF3-250	D	159,-
4PDA5+	S, GL, sA	478 / 865PE	D	114,-

ECS ELITEGROUP		Sockel / Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5	S, L, F, R	A / KT333	D	38,-
K7VTA3 Rev. 6	S, L	A / KT333	D	29,-
AF1 Deluxe	S, GL, F, sA	A / KT600	D	97,-
865PE-A	S, L	478 / 865PE	D	62,-

Diverse		Sockel / Chip	RAM	€
ABIT AN7	S, L, F, sA	A / nForce2	D	94,-
ABIT IC7-MAX3	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	179,-
VIA MII12000 inkl. VIA Eden Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	CLE266	D	209,-
VIA TC6000E inkl. VIA Eden 600 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	CLE266	D	214,-
SHUTTLE AN35N Ultra	S, L	A / nForce2	D	53,-

Verwendbaren Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

CPU

Tagespreise!

INTEL®	MHz		GHz	tray	in-a-box
Celeron®	400	128	2,4	74,-	77,-
Celeron®	400	128	2,6		94,-
Celeron®	400	128	2,8	92,-	119,-
Celeron® D 325	533	256	2,53		84,-
Celeron® D 330	533	256	2,66	89,-	94,-
Celeron® D 335	533	128	2,8		124,-
Pentium® 4	800	512	2,8	179,-	194,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	2,8E	169,-	184,-
Pentium® 4	800	512	3,0	229,-	239,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,0E	214,-	224,-
Pentium® 4	800	512	3,2		289,-
Pentium® 4 Prescott	800	1.024	3,2E	274,-	284,-
Pentium® 4	800	512	3,4		419,-
Pentium® 4 520	800	1.024	2,8		179,-
Pentium® 4 530	800	1.024	3,0		229,-
Pentium® 4 540	800	1.024	3,2		299,-
Pentium® 4 550	800	1.024	3,4		419,-
Pentium® 4 560	800	1.024	3,6		649,-

AMD	MHz		GHz	tray	PIB
Duron™	266	App.	1,6	44,-	
Duron™	266	App.	1,8	49,-	
Athlon™ XP 2200+	266	Tho.	1,8	66,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	266	Tho.	2,0	73,-	84,-
Athlon™ XP 2600+	333	Bar.	1,9	87,-	94,-
Athlon™ XP 2800+	333	Bar.	2,08	134,-	154,-
Athlon™ XP 3000+	333	Bar.	2,16	149,-	169,-
Athlon™ XP 3000+	400	Bar.	2,1	154,-	
Athlon™ XP 3200+	400	Bar.	2,2	194,-	209,-
Athlon™ 64 2800+		Cla.	1,8	149,-	159,-
Athlon™ 64 3000+		Newc.	2,0	164,-	174,-
Athlon™ 64 3200+		Newc.	2,2	214,-	224,-
Athlon™ 64 3400+		Cla.	2,2	299,-	309,-
Athlon™ 64 3500+ (So939)			2,2		369,-
Athlon™ 64 3800+ (So939)			2,4		679,-
Athlon™ 64 FX-53 (So939)			2,4		849,-
Sempron™ 2600+ (SoA)			1,83		99,-
Sempron™ 2800+ (SoA)			2,0		139,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM			Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	89,-	84,-
DDR	512 MB	400-333	93,-	88,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	164,-	214,-
DDR	1,0 GB	400-333	174,-	234,-

CORSAIR ValueSelect			Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL3	116,-	106,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	120,-	110,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	209,-	249,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	104,-	99,-
DDR	512 MB	400-233	154,-	149,-
DDR	512 MB	433-233	164,-	159,-

KINGSTON HyperX		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-222	124,-	119,-
DDR	512 MB	400-232	169,-	134,-
DDR	512 MB	466-344	189,-	184,-
DDR	512 MB	500-344	199,-	194,-
DDR	512 MB	533-344	209,-	204,-
DDR	512 MB	433-CL2,5	159,-	154,-
DDR	1,0 GB	466-344	359,-	349,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5	86,-	82,-
DDR	512 MB	400-CL3	94,-	86,-
DDR	512 MB	400-CL2,5	98,-	96,-
DDR	512 MB	466-CL3		114,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5	159,-	199,-
DDR	1,0 GB	400-CL3	169,-	219,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
V9520 Magic/T	AGP	128-DD / GF FX5200	64,-
V9570/TD	AGP	256-DD / GF FX5700	149,-

GAINWARD		MB / Chip	€
FX Ultra/860LE	AGP	128-DD / GF FX5700LE	89,-
FX Ultra/1100XT GS	AGP	128-DD / GF FX5900XT	219,-
FX Ultra/2600	AGP	256-D3 / GF 6800U	579,-
FX Ultra/2600 GS	AGP	256-D3 / GF 6800U	599,-
CoolFX Ultra/2600 GS	AGP	256-D3 / GF 6800U	849,-

MSI		MB / Chip	€
FX5200-T	AGP	128-DD / GF FX5200	59,-
FX5200 Personal Cinema	AGP	128-DD / GF FX5200	144,-
FX5900XT-VTD	AGP	128-DD / GF FX5900XT	199,-

AOPEN		MB / Chip	€
MX4000-V	AGP	64-DD / GF MX4000	39,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	62,-
FX5900XT-DV bulk	AGP	128-DD / GF FX5900XT	179,-
FX6800GT-DV	AGP	256-D3 / GF 6800GT	449,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP7300M4	AGP	64-DD / GF4 MX440-8X	42,-
SP7310M4-T	AGP	128-DD / GF MX4000	49,-
SP8834T	AGP	128-DD / GF FX5200	57,-
SP8835XT-DT	AGP	128-DD / GF FX5900XT	179,-
AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	314,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A340 Ultra T	AGP	256-DD / GF FX5200U	74,-
A350 XT TDH	AGP	128-DD / GF FX5900XT	184,-
A400 TDH	AGP	256-DD / GF 6800	329,-
A400 Ultra TDH	AGP	256-D3 / GF 6800U	539,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX59128D	PCIe	128-DD / GF PCX5900	229,-
N59X128D	AGP	128-DD / GF FX5900XT	199,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX300SE/T	PCIe	128-DD / Rad 300SE	89,-
EAX600XT/TD	PCIe	128-DD / Rad X600XT	229,-
A9550/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	67,-
A9200SE/T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
A9600XT/TVD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
AX800Pro/TD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	479,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
Rage Mobility bulk	AGP	8-SD / Rage Mob.-L	19,-
9600 bulk	AGP	128-DD / Rad. 9600	94,-
9600XT U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	179,-
9800 Pro Lite retail	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-
9800 Pro U.E.	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	249,-
X800 Pro	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	479,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	32,-
9200 SE	PCI	128-DD / Rad. 9200SE	59,-
9200SE Low Profile	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
9200	AGP	128-DD / Rad. 9200	79,-
9600 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9600 Pro	129,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	209,-

MSI		MB / Chip	€
X600XT-TD	PCIe	128-DD / Rad. X600XT	214,-
RX9200 SE-T	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
RX9800 Pro-TD	AGP	128-DD / Rad. 9800Pro	214,-

ABIT		MB / Chip	€
9200SE	AGP	128-DD / Rad. 9200SE	49,-
RX800 Pro	AGP	256-DD / Rad. X800 Pro	449,-

HIS		MB / Chip	€
9800 Pro IceQ	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	269,-
X800 Pro IceQ VIVO	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	529,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	84,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	66,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6Y200P0	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	119,-
5A300J0	U-133	300	10 / 2.048 / 5.400	224,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	57,-
SP1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 7.200	79,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	94,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	U-100	80	9 / 2.048 / 7.200	57,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	379,-

S-ATA

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	184,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	229,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	199,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	104,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	129,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	67,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	399,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	69,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	84,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	99,-

DVD-RECORDER

S-ATA II Festplatte

300 GB MAXTOR 6B300S0

- 9 ms
- 16 MB Cache
- 7.200 UPM

229,- Maxtor®

DVD±RW ATAPI	Speed	bulk	Kit/ret.
AOPEN DRW8800AAP	8x		84,-
AOPEN DUW1608A *	12x		a.A.
ASUS DRW-0804P	8x		99,-
BENQ DW-822A+	8x		79,-
BENQ DW-1600A *	16x		124,-
LG GSA-4082B	8x	79,-	
LG GSA-4120 *	12x	99,-	
LITEON SOHW-832S *	8x		94,-
MSI DR8-A2	8x		84,-
NEC ND-2510A *	8x	87,-	
NEC ND-3500A *	16x	99,-	
NEC ND-6500A * Slim	8x	149,-	
PHILIPS DVDRW885K *	8x		92,-
PIONEER DVR-106 OEM	4x	66,-	
PIONEER DVR-A07XLA	8x		84,-
PLEXTOR PX-712A	12x	114,-	119,-
SONY DRU-700A *	8x		109,-
TOSHIBA SD-R5272	8x	74,-	

* brennt Double Layer DVDs

Wir sind immer für Sie da!

24-Stunden-Bestellannahme unter 0 18 05 - 90 50 40 (€ 0,12/Min.) - auch an Sonn- & Feiertagen. Oder lassen Sie sich zurückrufen: CallMe™ für Community-Mitglieder.

Der Versand bei ALTERNATE

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Community@ALTERNATE

Profitieren Sie von Vorteilen wie der Online-Paketverfolgung, der persönlichen Artikel-Merkliste oder dem Price-Wizard. Gleich anmelden unter: www.alternate.de

Der PC-Builder von ALTERNATE

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

PC-GEHÄUSE & ZUBEHÖR

PC-Gehäuse

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-3077B	schwarz	Midi	--	139,-
PC-50	silber	Midi	--	89,-
PC-60	silber	Midi	--	129,-
PC-6077B	schwarz	Midi	--	179,-
PC-7	silber	Midi	--	109,-
PC-V1000	silber	Midi	--	239,-
PC-V1200	silber	Midi	--	279,-
PC-V2000	silber	Midi	--	299,-
PC-70	silber	Big	--	209,-
PC-7077B	schwarz	Big	--	299,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
XaserIII V1000A *	schwarz	Midi	--	139,-
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	169,-
XaserIII VM1000C	schwarz	Midi	--	79,-

* inkl. Window Kit

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50A	schwarz	Midi	300 W	49,-
QF50C +Window Kit	silber/schw.	Midi	300 W	57,-
H500A	grau	Midi	300 W	72,-
H700A	grau	Big	350 W	109,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
BLUE-LINE	blau	Midi	--	29,-
BLACK-LINE	schwarz	Midi	300 W	44,-
AVANCE B031	schwarz	Midi	--	47,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	69,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	69,-
CHENBRO PC61166	silber	Midi	--	49,-
SHARKOON Acrylic-Showcase Kit				99,-

Barebones	Sockel	Chip	€
AOPEN XC Cube EX65	478	i865PE	199,-
BIOSTAR iDEQ 200V	A	KM400	159,-
MSI MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	324,-
SHUTTLE SK41G	A	KM266	169,-
SHUTTLE SN45GV2	A	nForce2	234,-
SHUTTLE SB61G2V3	478	i865G	249,-
SHUTTLE SN85G4V2	754	nForce3	319,-

Taschen			€
SHARKOON Gamer Bag Midi	rot	für Midi/Big	24,-
SHARKOON Gamer Bag Midi	blau	für Midi/Big	24,-
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	braun	für Midi/Big	84,-

7.1 Soundsytem

CREATIVE Inspire T7700

- 92 Watt (RMS/Sinus)
- Subwoofer, Center & 6x Satelliten
- Kabelfernsteuerung



79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
PC Duron 1600 Office 1,6 GHz, 128 MB DDR-RAM, 40 GB HDD, CD-ROM	269,-
PC Athlon XP 2200+ 2500+, 512 MB DDR-RAM, 160 GB HDD, Combo	419,-
PC Celeron 2400 2,4 GHz, 256 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	379,-
PC Pentium 4 2600 2,6 GHz, 512 MB DDR-RAM, 60 GB HDD, DVD-ROM	649,-
PC Pentium 4 2800 2,8 GHz, 512 MB DDR-RAM, 120 GB HDD, DVD±RW	829,-

Notebooks	€
MAXDATA Pro 7000DX Pentium-M 715, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, WLAN, XP Pro	1.319,-
ASUS L4504RBH Pentium-M 1,4 GHz, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home	1.159,-
ECS ELITEGROUP EZ30D Transmeta 800 MHz, 8,4", 256 MB, 40 GB, DigiCam, WLAN	839,-
JVC MP-XV941DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 60 GB, Combo, XP Pro	2.399,-
SAMSUNG X10plus XTC 1500 Pentium-M 1,5 GHz, 14,1", 512 MB, 60 GB, DVD-RW, XP Home	1.749,-

KOMMUNIKATION

Modems & Router

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-

D-LINK	Art	Typ	€
DI-604 Router	DSL	DSL	34,-
DI-304 Router	DSL	DSL	139,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	PCI	27,-
ACER 56 Surf III	analog	PCI	34,-
ACER 128 Surf	ISDN	PCI	39,-
DEVOLO MicroLink 56k	analog	PCI	27,-
NETGEAR RP614 Router	DSL	DSL	39,-

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138g	54	PCI	32,-
WL-100g	54	Cardbus	44,-
WL-500g	54	Access Point	89,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG111	54	USB	79,-
WG602	54	Access Point	94,-
WGT634U	54	Router	149,-
WG311T	108	PCI	74,-
WG511T	108	PCMCIA	69,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	64,-
DWL-G650	108	PCMCIA	54,-
DWL-2100AP	108	Access Point	109,-
DWL-7100AP	108	Access Point	179,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	79,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	PCI	229,-
HERCULES Fortissimo IV	PCI	69,-
HERCULES Gamesurround Muse Pocket	USB	47,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	164,-
TERRATEC Aureon 7.1 FireWire	FW	204,-
ZALMAN SoundCard 5.1	USB	59,-

Kopfhörer & Headsets	Typ	€
PLANTRONICS .Audio 90	Headset	34,-
SENNHEISER PC 150	Headset	74,-
SHARKOON Gaming GHS1	Headset	24,-
SPEEDLINK Medusa 5.1	Headset	79,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	44,-

MP3-Player	Speicher	€
CREATIVE MuVo TX	256 MB	149,-
CREATIVE MuVo TX	512 MB	229,-
CREATIVE Jukebox ZenXtra +Travelsound	30 GB	319,-
ARCHOS Gmini 220	20 GB	359,-
ARCHOS Video AV420 +Video Recorder	20 GB	589,-
ARCHOS Video AV480 +Video Recorder	80 GB	829,-

Soundboxen	Typ	€
CREATIVE Inspire 5.1 5700	5.1	199,-
CREATIVE Inspire 7.1 T7700	7.1	79,-
CREATIVE I-Trigue 2.1 3400	2.1	87,-
TEAC PM-60/2	Stereo	8,-
TEAC PM-100 schwarz	Stereo	12,-
TEAC PM-1200	2.1	49,-

GAMES

Action	€
Asterix und Obelix XXL	28,-
Battlefield Vietnam	48,-
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Conan	49,-
Dead Manis Hand	28,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Fluch der Karibik	44,-
Half Life	12,-
Half Life Generation V3	29,-
Halo	49,-
Joint Operation	44,-
Prince of Persia	49,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Shrek 2	37,-
Splinter Cell Pandora Tomorrow	49,-
Terminator 3 Krieg der Maschinen	47,-
Thief: Deadly Shadows	47,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Fist Alpha (Add on)	16,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
CSI Dark Motives	28,-
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	49,-
Sacred	47,-
Star Wars Knights of the old Republic	44,-
URU Ages Beyond Myst	49,-

Strategie	€
Africa Korps	56,-
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C+C Generäle	39,-
C+C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Commandos 3	44,-
Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs	54,-
Empires Die Neuzeit	44,-
Fairstrike	47,-
Korea Forgotten Conflict	43,-
Lords of Everquest	49,-
Medieval Battle Collection	25,-
Port Royale 2	44,-
Republic The Revolution	19,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Colin McRae Rally 4.0	47,-
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Need for Speed Underground	49,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf www.alternate.de

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	17,-
LOGITECH Cordless Desktop MX	PS/2, USB	74,-
LOGITECH Cordless Desktop MX BT	PS/2, USB	99,-
MS WL Opt. Desktop Elite Executive	PS/2, USB	84,-
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	24,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Precision USB	USB	12,-
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK Cyborg EVO	USB	32,-
SAITEK X45 Flight Stick	USB	79,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	84,-

Mäuse	Anschluss	€
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
MS Wireless IM Explorer Night	USB	44,-
MS Wireless IM Explorer Platinum	USB	42,-
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	32,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	47,-
LOGITECH MX900 Opt. Mouse BT	USB	54,-

Mauspads & Zubehör		€
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
FUNC sUrface	verschiedene Farben	27,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	23,-
RADPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mouse Pad		19,-
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-

DRUCKER

Tinte	Anschluss	€
HP DeskJet 5652	Par., USB	114,-
HP InkJet 1100D	Par., USB	154,-
HP PSC 1210 (Sc./Ko.)	USB	124,-
HP OfficeJet 5510 (Sc./Kop./Fax)	USB	229,-
EPSON Stylus C46	USB	57,-
EPSON Stylus C86	Par., USB	92,-
EPSON Stylus Photo R300	USB	164,-
BROTHER DCP-4020C (Sc./Ko.)	USB	164,-
BROTHER MFC-4820C (Sc./Ko./Fax)	USB	219,-

Laser	Anschluss	€
HP LaserJet 1010	USB2.0	172,-
HP LaserJet 1150	Par., USB2.0	324,-
HP LaserJet 1300	Par., USB	349,-
HP LaserJet 3015 (Sc./Ko.)	Par., USB2.0	374,-
BROTHER HL-1430	Par., USB	179,-
BROTHER HL-5140	Par., USB2.0	249,-
BROTHER HL-6050	Par., USB2.0	489,-
BROTHER MFC-9660 (Sc./Ko./Fax)	Par., USB	409,-
BROTHER MFC-9880 (Sc./Ko./Fax)	Par., USB	489,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101536	gr	15,0	S	299,-
BELINEA 101705	gr	17,0	S	349,-
BELINEA 101910	gr	19,0	DVI-D/Sound	549,-
BENQ FP767 v.2	gr	17,0	S	379,-
BENQ FP937S	gr	19,0	DVI-D	689,-
CTX S701A	gr	17,0	S	359,-
CTX S960A	gr	19,0	S	569,-
CTX F962G	si	19,0	DVI-D/S	639,-
EIZO L557	gr	17,0	DVI-D/S	569,-
EIZO L885	gr	20,1	DVI-I	1.099,-
IIYAMA PL E431	gr si bl	17,0	DVI-D/S	429,-
PHILIPS 190S5CS	si	19,0		559,-
SAMSUNG 710N	si	17,0		429,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	629,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	479,-
CTX VL700T	72	17,0		99,-
IIYAMA HM903DT	130	19,0	Flat/USB/S	359,-
PHILIPS 109B50	97	19,0	Flat	209,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-

19" TFT-Monitor

SAMSUNG 193P

- 48,3 sichtbares Bild
- Reaktionszeit: 20ms
- Helligkeit: 250 cd/m²
- Kontrast: 800:1
- VGA & DVI-D
- silber

749,-









2003 wurde ALTERNATE zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

Öffnungszeiten IT-Store:

Mo-Fr: 10:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

Mitmachen und gewinnen!

12 Jahre PC Games!

PC Games wird zwölf Jahre jung - und Sie kriegen die Geschenke: Die besten Hardware- und Spiele-Hersteller verlosen Preise im Wert von mehr als **50.000 Euro!**



1 AMD
5x Athlon 64 FX-53

Der schnellste Prozessor für Spieler!
Weitere Informationen: www.amd.de

2 Alienware
1x High-End-PC

Mit dem Pentium 4 Extreme Edition 3,4 GHz und der brandneuen Geforce 6600 ist der S-4 von Alienware einer der schnellsten erhältlichen Spieler-PCs.
Weitere Informationen: www.alienware.de

3 MSI
2x Mega-PC mit Tasche **1x** Mega Player
20x MSI Poloshirt **3x** Mainboards
1x Radeon X600XT-TD128

MSI verlost unter allen Teilnehmern Mainboards, Grafikkarten, MP3-Player und Mini-PCs.
Weitere Informationen: www.msi-computer.de

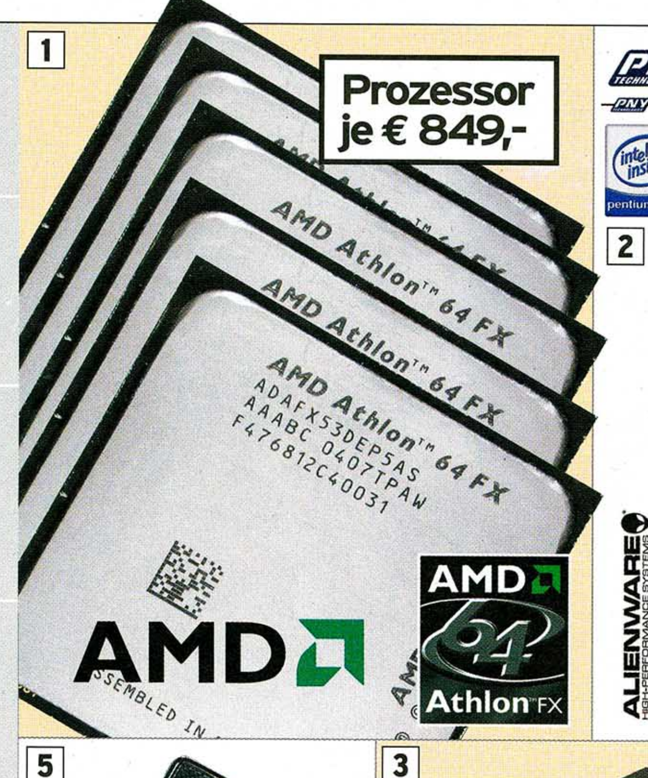
4 Magix
5x Music Maker 2005
5x Music Maker 2005 Deluxe
10x Music Studio 2005 Deluxe
10x Video Deluxe 2004/2005

Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! Magix verlost Programme für Audio- und Video-Freaks!
Weitere Informationen: www.magix.de

5 Iriver
5x H340

Der MP3-Player mit Farbdisplay bietet eine Speicherkapazität von 40 GByte.
Weitere Informationen: www.iriver.de

1



2



Alienware S-4	
Gehäuse:	Alienware - Space Black
CPU:	Intel Pentium 4 3.4 GHz Extreme Edition
Mainboard:	Intel Motherboard D925XCV
Speicher:	Corsair 1.024 MByte
Grafikkarte:	PNY Verto Geforce PCX 6
Soundkarte:	Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS 7.1
Festplatte:	Seagate Barracuda 160 GByte Serial ATA mit 8 MByte Cache
DVD-Brenner:	8x DVD ±RW
DVD-Laufwerk:	16x DVD ROM
Maus:	Intellimouse 3.0
Betriebssystem:	Microsoft Windows Home Edition



5





3

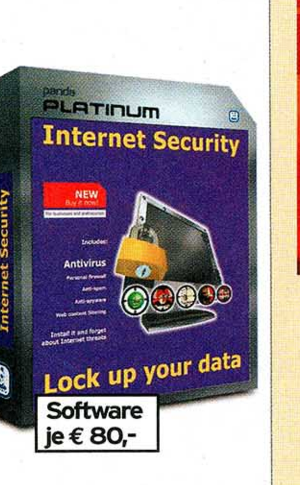


4















10
Speicher
€ 549,-
CORSAIR
Speicher
€ 399,-
Speicher
€ 379,-

6 Targa
1x Spieler-Notebook

Targa verlost unter allen Teilnehmern ein Spieler-Notebook!
Weitere Informationen: www.targa.de

7 Terratec
1x Aureon Firewire **2x** Aureon Universe
1x Cameo Convert 800 **1x** Cameo DV 800
2x Grabster AV200 **2x** Cinergy 600
2x Cinergy 200 USB

Multimedia-Spezialist Terratec verlost aktuelle Produkte aus dem Audio- und Video-Segment.
Weitere Informationen: www.terratec.de

8 G-Data
20x AntiVirenKit 2004 InternetSecurity
5x Davideo Professional

G-Data präsentiert hochwertige Softwarepakete für virensichere Systeme von videophilen Spielern.
Weitere Informationen: www.g-data.de

9 Shuttle
2x SN45G Need for Speed-Edition
2x SN85G4

Die Need for Speed-Edition entstand in Zusammenarbeit mit Electronic Arts und ist weltweit auf 80 Stück limitiert.
Weitere Informationen: de.shuttle.com

10 Corsair
1x TWINX2048-3200C2 (2x 1 GByte)
1x TWINX1024-3200XLPRO (2x 512 MByte)
1x TWINX1024-3200XL (2x 512 MByte)

Der DDR400-Hochleistungsspeicher nutzt durch die Verteilung auf zwei Riegel die Twinbank-Funktion.
Weitere Informationen: www.corsairmemory.com

11 Panda
15x Internet Security Suite

Die Panda Internet Security Suite schützt das Spieler-System mit Virenkiller, Firewall und Spam-Filter!
Weitere Informationen: www.panda-software.de

12 Twinmos
2x Red Rock **4x** Twister Dual Kit 1.024

Twinmos stiftet DDR400-Speichermodule und den Red-Rock-MP3-Player.
Weitere Informationen: www.twinmos.de

13 Microsoft
5x Wireless Optical Desktop Elite
5x Works Suite 2004 DVD
2x Windows XP Home Edition Vollversion

Microsoft spendiert Soft- und Hardware für den Spieler-PC!
Weitere Informationen: www.microsoft.de

14 Asus

1x V9999/TD Gamer Edition
1x V9999 Ultra Deluxe

Mit den beiden Geforce-6800-Grafikkarten sind Sie auch für kommende Action-Highlights bestens gerüstet!
Weitere Informationen: www.asuscom.de

15 Raptor Gaming

5x Mystify Black Widow
5x Mystify Commander
5x Mystify Razer Boomslang 2100
5x Mystify Mamba

Raptor Gaming versorgt glückliche PC-Games-Leser mit Spieler-Mäusen, Headsets und Netzwerk-Switches.
Weitere Informationen: www.raptor-gaming.com

16 Speed Link

13x Medusa 5.1 Surround Headset

Das Surround-Headset für Spieler!
Weitere Informationen: www.speed-link.com

17 Teac/HMS

3x Teac DV-W516G **1x** Teac MP-1000
1x Teac MP-10 **2x** HMS Wavemaster RX5
1x HMS Wavemaster TX5 Digital

Scharfer Sound von Teac und HMS: Neben Soundsystemen und MP3-Playern verlost das Firmen-Duo topaktuelle Dual-Layer-DVD-Brenner.
Weitere Informationen: www.teac.de | www.hms-media.de

18 Siemens Mobile

1x CF62 **1x** M65 **1x** CX65

Beste Kommunikation für Spieler mit den aktuellen Siemens-Mobiltelefonen!
Weitere Informationen: www.siemens-mobile.de

19 Logitech

5x MX510
2x Z-3
2x Z-5300
2x Cordless Desktop Deluxe Optical

Logitech bereichert Ihre Schreibtische mit neuen Mäusen, Tastaturen und Sound-Systemen.
Weitere Informationen: www.logitech.de

20 Sapphire

2x Toxic X800 Pro VIVO

Sapphires Toxic X800 Pro VIVO vereint auf einzigartige Weise geniale Spieleleistung mit einem flüsterleisen Lüfter und einem TV-Eingang.
Weitere Informationen: www.sapphiretech.de

21 Cooler Master

7x ATC-210
3x LLC-U01 Musketeer
3x Jet 7

Dank edlem Aluminium-Gehäuse, komfortabler Lüftersteuerung und leistungsstarkem CPU-Kühler bleibt Ihr PC auch im Sommer problemlos kühl.
Weitere Informationen: www.coolermaster.de





22 Innovision

3x Tornado Geforce 6800
2x IMX 300 512

Innovision spendiert aktuelle 3D-Beschleuniger und MP3-Player!
Weitere Informationen: **www.inno3d.de**

23 Sennheiser

12x PC150

Das Sennheiser-Gaming-Headset überzeugte im Test durch hervorragende Sprachqualität.
Weitere Informationen: **www.sennheiser.de**

24 Genius

2x GHT511
2x HP5.1v

Das 5.1-Heimkinosystem der Extraklasse liefert 200 Watt RMS Leistung!
Weitere Informationen: **www.genius-europe.com**

25 AOL

1x Jahres-Account

Der ein Jahr gültige Account bietet über 30 Stunden monatliche Gratis-Surfzeit ohne Datendurchsatzbeschränkung inklusive 500 Musiktiteln zum Herunterladen.
Weitere Informationen: **www.aol.de**

26 Acer

2x AL1714

Die spieletauglichen 17-Zoll-TFT-Monitore verfügen über eine Reaktionszeit von nur 14 Millisekunden.
Weitere Informationen: **www.acer.de**

27 Samsung

1x Syncmaster 193P

Das Spieler-Display im extravaganten Design!
Weitere Informationen: **www.samsung.de**

28 Liyama

1x Prolite E481S-B

Unsere Referenz bei den spieletauglichen 19-Zoll-Monitoren
Weitere Informationen: **www.iiyama.de**

29 Creative

1x Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro
1x GigaWorks S750 **1x** I-Trigue L3500
1x Zen Touch **1x** MuVo Slim
1x MuVo TX 256MB **1x** WebCam Notebook

Creative verlost unter allen Einsendern Soundkarten, Lautsprecher, MP3-Player und Webcams.
Weitere Informationen: **de.europe.creative.com**

30 Big Ben

10x Z-Board

Weitere Informationen: **www.bigben-interactive.de**

31 Sunflowers

1x massiver Eisenhelm

Damit können Sie das Aufbau-Spiel **Knights of Honor** prima ins Visier nehmen.

32 Lucas Arts

25x Sammlerposter Republic Commando
25x Republic-Commando-Aufnäher
25x T-Shirts Star Wars: Battlefront (Größe XL)

Um diese wertvollen Devotionalien aus dem Hause Lucas Arts wird Sie jeder **Star Wars**-Fan beneiden.

33 Ubisoft

1x lebensgroße, limit. Sam-Fisher-Figur
8x Sam-Fisher-Figuren, ca. 30 cm hoch
10x Far-Cry-Taschen mit Hawaii-Hemd

Der Dschungel-Shooter **Far Cry (dt.)** führt nach wie vor die Action-Referenzliste an.

34 Ragnarok Online

1x Ragnarok-Online-Jahres-Account
3x Poringe aus Plüsch
10x Ragnarok-Online-Poster

Das passende Zubehör für Fans des fernöstlichen Online-Rollenspiel-Ereignisses

35 Atari

2x Unreal-Tournament-2004-Standees
3x gerahmtes Driver-3-Porträt
5x Obscure-Figur

Nicht nur für Fans des Edel-Shooters **UT 2004 (dt.)** und **Driver 3** fast unbezahlbar!

36 Eidos

5x Original-Hitman-3-Alukoffer inklusive Spiel und Handschuhe

Perfides Handwerkszeug für Undercover-Einsätze!

37 Koch Media

10x Spellforce-Figuren von Muckle Mannequin (Höhe: ca. 30 cm)
5x Xpand-Rally-Rucksäcke und signierte T-Shirts

Darüber freuen sich Freunde edler Strategiespiele und rasanter Rennspiele.

1x Candle-Light-Dinner für zwei Personen in der Heimatstadt des Gewinners

Passend zum prickelnden Flirt-Aufbauspiel **Singles** verlost Koch Media romantische Stunden zu zweit.

38 Amazon.de

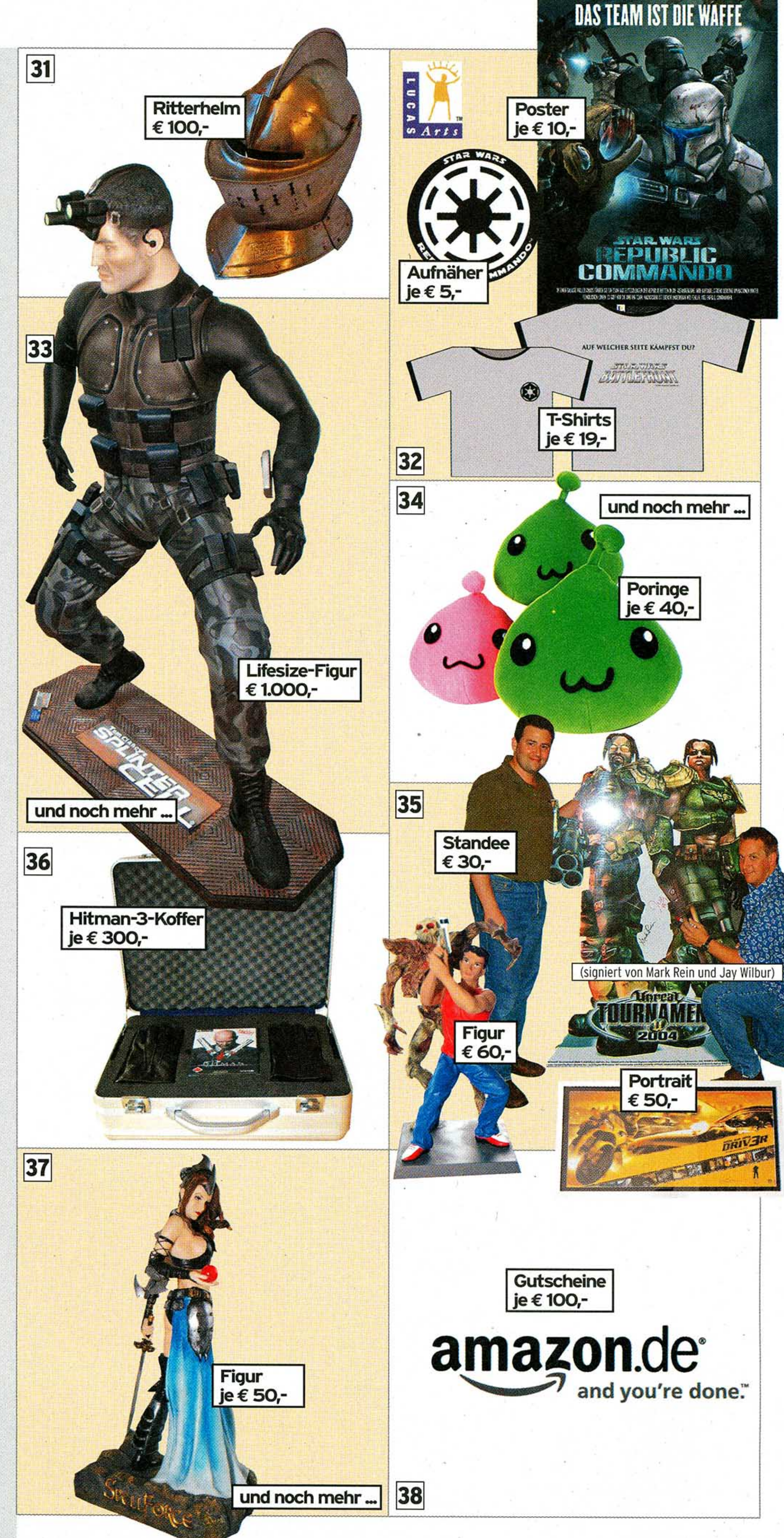
3x Gutscheine im Wert von 100 Euro

Bücher, DVDs, Spiele: „Freie Auswahl" heißt es bei Deutschlands großem Online-Versender

39 Bigben Interactive

8x Spellforce-Figuren (Höhe: ca. 30 cm) von Muckle Mannequin
5x Söldner-Feldbetten
2x lebensgroße Artwork-Papp-Standees zum Endzeit-Rollenspiel The Fall

Ideales Zubehör für alle Fans der Bestseller aus dem Hause Bigben Interactive



40
Maus
je € 50,-
T-Shirt
je € 20,-
Keyboard
je € 30,-

39
und noch mehr ...
Figur
je € 50,-

41
Standee
je € 10,-
Shrek-2-Paket
je € 60,-
Spiel
je € 50,-
Polohemd
je € 30,-

42
Fanpaket
je € 75,-

43
Standee + T-Shirt
je € 50,-
Signiertes Spiel
je € 50,-

44
Silent-Hill-Fanpaket
je € 80,-

40 World Cyber Games

5x Offizielle World-Cyber-Games-Maus „Razer Viper"
5x Cherry-Keyboard
5x WCG-„Opening 2004"-T-Shirts

Die Veranstalter der legendären E-Sports-Events verlosen unverzichtbares Profi-Equipment.

41 Activision

10x Spider-Man-2-Standees
10x Shrek-2-Pakete
5x True-Crime-Pakete
5x Medieval: Total War Battle Collection
10x Activision-Polohemden

Superhelden, vorwitzige Oger, coole Cops und stolze Feldherren spekulieren auf die Activision-Preise.

42 Pointsoft

7x Medieval-Lords-Fanpakete (T-Shirt, LANyard und Spiel)

Zur Veröffentlichung des 3D-Aufbau-Spiels **Medieval Lords** vergibt Pointsoft standesgemäße Outfits.

43 Take 2

3x Spiel (T)Raumschiff Surprise, handsigniert von „Bully" Herbig
1x Papp-Standee plus T-Shirt

Unendliche Weiten entdecken die glücklichen Gewinner dieser kultigen Preise.

44 Konami

3x Silent-Hill-Paket, bestehend aus Standee, Rucksack, Taschenlampe, Shirt, Radio und Spiel

Die Horror-Action-Adventure-Macher von Konami haben drei dicke Silent-Hill-Pakete geschnürt.

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage:
In welcher deutschen Stadt hat die PC-Games-Redaktion ihren Sitz?

a. Berlin **b. Fürth** **c. Köln**

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Geburtstag", Dr-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Per Website: **www.pcgames.de**

Per SMS: Schicken Sie nun eine SMS mit dem Inhalt **PCG 23 x** an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Fragen richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil.* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland 81114 (€ 0,49/SMS*)
Österreich 0900-101010 (€ 0,60/SMS)
Schweiz 724 44 (sfr 0,70/SMS)

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts
(Seite 20)



PCG 24 SPIELENAME
Beispiel: PCG 24 GTA Vice City

PC Games Most Wanted
(Seite 18)

PCG 25 SPIELENAME
Beispiel: PCG 25 STALKER

Die SMS senden Sie an die entsprechende Telefonnummer:
Deutschland 81114 (€ 0,49/SMS*)
Österreich 0900-101010 (€ 0,60/SMS)
Schweiz 724 44 (sfr 0,70/SMS)

Kein Handy zur Hand? Dann rufen Sie einfach an:
Deutschland 0190-658 651 (€ 0,41/Min.)
Schweiz 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.)

Alle Einsendungen oder Anrufe nehmen an der Verlosung teil.

* Alle Netze! VF, Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. September 2004.

Spellforce: Breath of Winter

Das erste Add-on zum Genre-Mix Spellforce setzt auf eine bessere Einzelspieler-kampagne und bietet erneut enormen Umfang. Die richtige Entscheidung?

Breath of Winter steht seit einiger Zeit in den Regalen und viele Fans haben das Add-on trotz enormen Umfangs bereits durchgespielt. Zeit für PC Games, bei Lesern und Entwicklern nachzufragen, wie die Erweiterung wirklich angekommen ist. Dazu haben wir unter anderem ein ausführliches Interview mit Chefdesigner Volker Wertich geführt.

„Besser geht es kaum! Es macht einfach Spaß, die doch recht kniffligen Aufgaben zu lösen. Vor allem, da der Frustfaktor trotz hohem Schwierigkeitsgrad sehr niedrig ist. Die Grafik ist sehr gut, auch wenn ich nicht mit vollen Details spielen kann."

ANDREAS BEIGEL AUS IDSTEIN

„**Breath of Winter** ist ein Schmuckkästchen mit besonderen Werten. Solch ein gutes Add-on ist man eigentlich nur von Blizzard gewohnt."

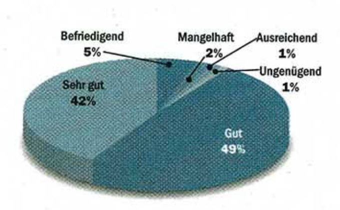
MICHAEL BURCKHARDT, AZUBI AUS HAPPURG

„**Breath of Winter** krankt leider an denselben Problemen (vor allem in Bezug auf die KI) wie das Hauptspiel. Allerdings kann man dank toller Story, exzellenter Grafik, grandiosen Soundtracks und abwechslungsreicher Missionen noch besser in die tolle Fantasy-Welt eintauchen. Alles in allem also doch ein sehr gelungenes Add-on."

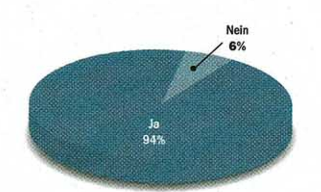
ANDRE SCHUDER, STUDENT AUS SONNEBERG

„Eine gelungene Erweiterung zum ohnehin schon tollen **Spellforce**. Die Schwächen des Hauptprogramms wurden zwar nicht alle beseitigt und ich hätte mir noch mehr Neuerungen ge-

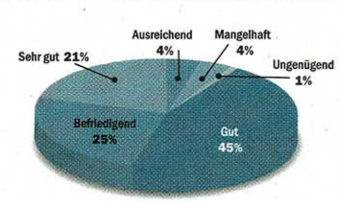
Mit welcher Schulnote bewerten Sie BoW?



Würden Sie Breath of Winter weiterempfehlen?



Wie bewerten Sie den kooperativen Mehrspieler-Modus?



Interview mit Volker Wertich

„Innovation bleibt ein Hauptmerkmal unserer Spiele."

PC Games: Warum habt ihr den Fokus des ersten Add-ons auf den Rollenspielpart gelegt?

Wertich: „Haben wir das? Wir hatten zwei große Punkte, in denen wir uns verbessern wollten. Der erste war die Kampagne. Die Story sollte mehr Zug bekommen, die Quests mehr Abwechslung bieten und die Figuren mehr Charakter erhalten. Der zweite Punkt war der Multiplayer. **Spellforce** lebt vom ausrüstbaren, Erfahrung sammelnden Avatar und der fehlte im Multiplayer. Der bisherige Spieler-vs.-Spieler-Modus war aber nicht geeignet, um einen solchen Avatar einzubauen. Entsprechend haben wir uns entschlossen, mit dem Freien Spiel einen komplett neuen Spiel-Modus zu schaffen und diesen auf den Avatar auszurichten. Das Freie Spiel für Einzelspieler und kooperativen Multiplayer war das Ergebnis."

PC Games: Wie nehmen die Spieler den kooperativen Mehrspieler-Modus auf?

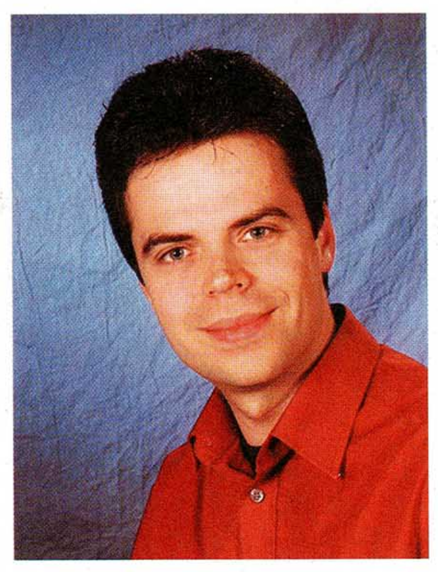
Wertich: „Aus dem Feedback aus unseren Foren, dem der Beta-Tester und der Presse können wir schließen, dass dieser Modus genau die richtige Entscheidung war. Ein komplett neuer Modus ist für ein Add-on aus entwicklungstechnischer Sicht schon ein ziemlich dicker Brocken, aber spätestens als die Beta-Tester zum Teil gleich mehrere Avatare auf den höchsten Level gebracht hatten, wussten wir, dass es sich gelohnt hat."

PC Games: Wird aus **Spellforce** demnächst vielleicht doch ein kleines Massive-Multiplayer-Online-Rollenspiel?

Wertich: „Nun, ein MMORPG würde ich **Spellforce** noch nicht nennen. Aber wir versuchen auf jeden Fall, dem Avatar in Zukunft noch stärkere Bedeutung zukommen zu lassen. Generell werden wir den Mehrspieler-Modus noch stärker ins Zentrum rücken, als wir das mit **Breath of Winter** bereits getan haben."

PC Games: Viele unserer Leser fordern, wie bereits nach **The Order of Dawn**, eine Möglichkeit, das Verhalten ihrer Truppen von offensiv auf defensiv zu schalten – plant ihr eine solche Funktion?

Wertich: „**Spellforce** unterstützt bereits ein ganze Reihe von Verhaltenseinstellungen, die leider nicht besonders bekannt sind, da es für sie keinen Knopf auf dem Bildschirm gibt. Aber wer die Tastaturbelegung im Handbuch liest, wird viele interessante Sachen entdecken, zum Beispiel ‚Patrouillen', ‚Einheit folgen' und ‚Position halten'."



Volker Wertich ist Projektleiter von Spellforce.

PC Games: Viele Spieler hatten Probleme, den Endgegner Aryn zu schlagen – habt ihr den Schwierigkeitsgrad von **Breath of Winter** etwas zu hoch angesetzt?

Wertich: „Wir haben die Schwierigkeit bei **Breath of Winter** ganz bewusst etwas höher angesetzt als bei **Spellforce: The Order of Dawn**, damit sich die Veteranen nicht langweilen. So etwas ist natürlich immer ein Balanceakt. Zur Not bieten wir ja die Option, den Schwierigkeitsgrad jederzeit herabzusetzen. Beim Kampf mit Aryn sind natürlich ein paar Dinge zu beachten.

Vorsicht, Spoiler:

- Nimm Helden mit Fernkampffähigkeiten oder offensiver Magie. Versuche aber nicht den Eisdrachen mit Eiszaubern zu besiegen.
- Eine der Zwergeneinheiten wird durch ein Upgrade zum Fernkämpfer.

Schicke die Zwerge ganz bis an den Abgrund, dann können sie Aryn erreichen.

- Bevor Aryn seinen stärksten Zauber auslöst, gibt es immer einen kurzen Effekt, der einem genug Zeit gibt, um seine Einheiten in Sicherheit zu bringen."

PC Games: Kannst du uns schon etwas über das zweite Add-on erzählen? Wo liegt diesmal der Schwerpunkt, welche Neuerungen können die Fans erwarten?

Wertich: „Mit Details wollen wir uns natürlich noch etwas zurückhalten, aber so viel kann ich verraten: Sowohl Strategie- als auch Rollenspiel-Fans werden voll auf ihre Kosten kommen."

PC Games: Gibt es schon konkrete Informationen zu **Spellforce 2**?

Wertich: „**Spellforce** hat mit RPS, also Role Playing Strategy, ein völlig neues Genre gegründet. Damit mussten auch wir erst einmal unsere Erfahrungen machen. Das erste Add-on **Breath of Winter** hat schon gezeigt, dass wir uns gerade in den Bereichen Story und Quest-Design viel besser auf die Herausforderungen dieses neuen Genres eingestellt haben. Generell haben wir eine ganze Reihe von Ideen, wie noch mehr aus diesem Genre herausgeholt werden kann. **Spellforce 2** wird demzufolge kein lauwarmer Aufguss, sondern wieder ein innovatives Spiel, das viel Neues bietet. Aber um die Frage zu beantworten: Nein."

PC Games: Wie geht euer Leben nach **Spellforce** weiter?

Wertich: „Das zweite Add-on und **Spellforce 2** lasten uns noch eine ganze Weile aus. Über Dinge, die danach kommen, kann ich noch nichts sagen. Sicher ist jedoch, dass auch in Zukunft Innovation ein Hauptmerkmal unserer Spiele sein wird."

wünscht, aber vor allem wegen der langen Spieldauer ist **Breath of Winter** ein sehr gelungenes Add-on, das mich wieder Tage an den Computer gefesselt hat."

BASTIAN DOHMES, SCHÜLER AUS GREFRATH

„Ein sehr gutes Spiel, das aber viel Potenzial im Bereich Echtzeit-Strategie und Mehrspieler-Modus verschenkt und leider extrem hardwarehungrig ist. Der Einzelspieler-Modus besticht vor allem durch die enorme Spielwelt, abwechslungsreiche Missionen und die sehr gute Story. Der einzige Kritikpunkt ist die schlechte KI."

JOHANNES GRÜNEWALD, SCHÜLER AUS XANTEN

„Ich mochte schon **Spellforce: The Order of Dawn**, aber das Add-on hat mich noch mehr begeistert! Mit den 40 Stunden Spielzeit zieht einen das Spiel erneut in seinen Bann und mit dem kooperativen Mehrspieler-Modus kommt noch mehr Langzeitmotivation auf."

BASTIAN DETTE AUS WUPPERTAL

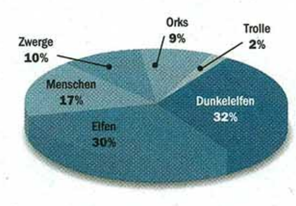
„So sollte ein Add-on aussehen. Nicht zu viele Neuerungen, sondern Detailverbesserungen. Schade finde ich, dass es recht schwierig ist, seinen Avatar auf Stufe 30 zu bringen. Wer **Spellforce** mochte, wird **BoW** lieben."

MARKUS KUNKEL, SCHÜLER AUS ANSBACH

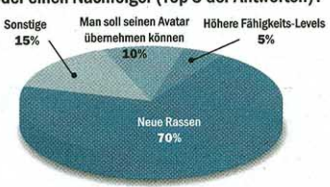
„**Spellforce: Breath of Winter** kann in allen Punkten mit **The Order of Dawn** mithalten. Wieder eine gute Story, neue Maps und ein sehr guter Singleplayer-Modus. Dieses Spiel fesselt einfach stundenlang."

ALEXANDER SCHNEIDER, AZUBI AUS SÖMMERDA

Welches ist Ihre Lieblingsrasse?



Was wünschen Sie sich für ein weiteres Add-on oder einen Nachfolger (Top 3 der Antworten)?



Gefällt Ihnen Breath of Winter besser als The Order of Dawn?



Splinter Cell 3

Dank intelligenterer Gegner, nichtlinearem Leveldesign und neuer Grafiktechnik schleicht es sich nun viel frischer ... mit Agent Sam Fisher.



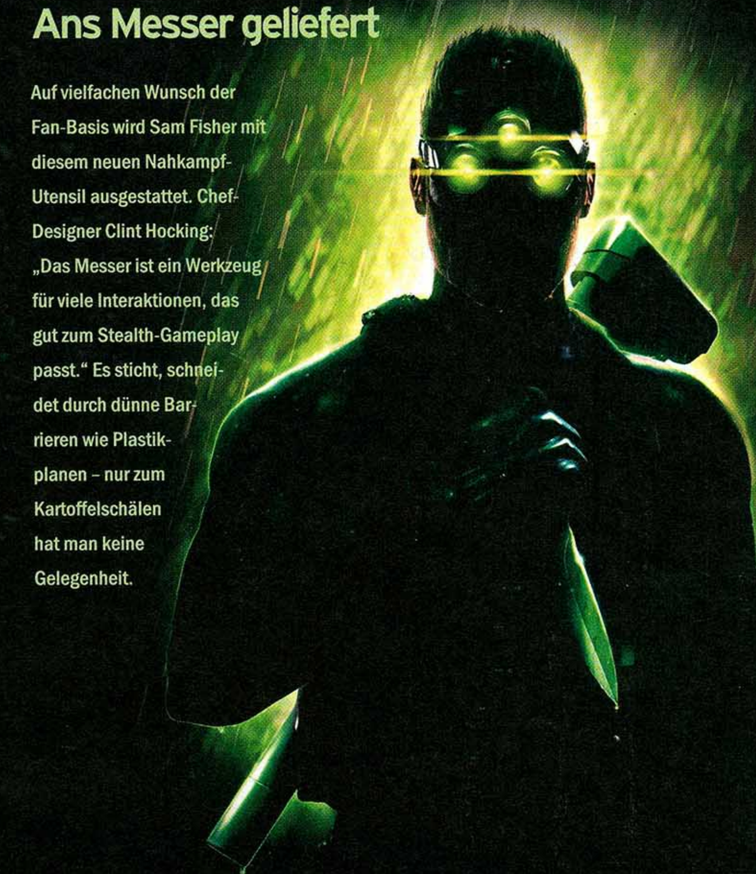
STILLHALTEABKOMMEN Sam Fisher hat einen Wachposten messerscharf zur Kooperation „überredet". Wie lange fackelt dessen Kollege noch?

Sam Fisher ist wieder da ... aber war er jemals richtig weg? Erst vor einigen Monaten erschlich sich der Geheimagent noch die Bedeutung des Codeworts Pandora Tomorrow. Jetzt sitzen wir in Ubisofts Studio in Montreal und spielen den dritten **Splinter Cell**-Titel **Chaos Theory** an, der noch dieses Jahr erscheinen soll. Diese Agenteninflation ist einer regen internationalen Arbeitsteilung zu verdanken. Teil 2 entstand in der Ubisoft-Außenstelle Schanghai und war kurz, gut und enthielt eher recycelte vorhandene Technologie – und hätte auch als Expansion-Pack eine gute Figur gemacht. In Sam Fishers Geburtsstätte Montreal arbeitet derweil schon seit Ende 2002 ein über hundert Mann starkes Team an einem „richtigen" Nachfolger. Wer bei **Pandora** etwas spielerische Frische vermisste, darf sich auf **Splinter Cell 3: Chaos Theory** freuen. Denn Ubisoft möbelt nicht nur die Grafik auf, sondern sorgt von der flexiblen Missionsstruktur bis zum kooperativen Multiplayer-Modus für viele interessante Neuerungen.

Nähe suchen

Wenn Produzent Mathieu Ferland und seine Leute von Innovationen sprechen, meinen sie damit keinen radikal anderen Spielablauf. Der Ansatz für **Splinter Cell 3**: sich darauf konzentrieren, was die Serie auszeichnet, und neue Wege finden, um es besser zu machen. Die meisten durchgeschwitzten T-Shirts und Kubikmeter angehaltener Luft gehen auf das unbemerkte Anschleichen zurück; etwa, wenn sich der Spieler, aus einer finsteren Ecke kommend, ungesehen an eine Wache heranpirscht – und dabei bloß nicht entdeckt werden will. „Näher denn je" will Lead Designer Clint Hocking Sie an die Gefahr heranführen: „Wir wollen dem Spieler mehr Macht geben und ihm zugleich mehr Furcht einflößen." Missionsdesign und Problemlö-

Ans Messer geliefert



Auf vielfachen Wunsch der Fan-Basis wird Sam Fisher mit diesem neuen Nahkampf-Utensil ausgestattet. Chef-Designer Clint Hocking: „Das Messer ist ein Werkzeug für viele Interaktionen, das gut zum Stealth-Gameplay passt." Es sticht, schneidet durch dünne Barrieren wie Plastikplanen – nur zum Kartoffelschälen hat man keine Gelegenheit.



NICHT VON PAPPE Die japanische Leichtbauweise hat ihre Vorteile. Durch die Papierwand erkennen wir einen Gegner, einen beherzten Griff später ist er im Verhör-Schwitzkasten.

sungen sind direkt auf die hochriskanten Tuchfühlungsmanöver zugeschnitten: In einer Beispielmission folgt Sam Fisher mit wenigen Zentimetern Abstand einem Wachposten, der einen Sender bei sich trägt, welcher die Auslösung des Alarmsystems verhindert. Oder er knufft den guten Mann bewusstlos und trägt ihn mit sich herum – das erfüllt denselben Zweck, nur dass man die Hände nicht für den Einsatz von Waffen und Gadgets frei hat.

KI-Stresstest

Richtig aufregend wird das Gameplay aber erst durch das viel realistischere Verhalten der Gegner. Wachen registrieren jetzt auch Schatten sowie Spiegelungen und reagieren auf mysteriöse Vorgänge mit einem erhöhten Stress-Level. Zum Beispiel hört ein Aufpasser den Schrei eines Kollegen, den Sam im Nebenraum mit einem Elektroschocker flach gelegt hat. Wenn er jetzt zum Nachsehen vorbeischaut, ist das Verhalten des Wächters wegen seiner erhöhten Aufmerksamkeit anders. Er dreht sich bei seinen Bewegungen öfters um und achtet darauf, meistens eine Wand im Rücken zu haben. Sind mehrere Gegner aufgeschreckt, kooperieren sie sogar bei ihren Suchbemühungen und rufen sich Anweisungen zu. Auch bei Feuergefechten verhalten sich Sams Widersacher schlauer als in den Vorgängerspielen. „Die Computergegner wollen wirklich am Leben bleiben", kommentiert Clint die künstliche Intelligenz: Die KI-Gegner stürzen weniger frontal auf den Feind zu, sondern suchen sich Deckung.

Plan B statt „Game Over"

„Mehr Freiheit, aber weniger Frustrationen" ist das Kredo der Leveldesigner. Erinnern Sie sich noch an Missionen, die nur abgebrochen wurden, weil ein Alarm ausgelöst wurde? Mit solchen Empfindlichkeiten und der damit verbundenen Quickload-Betriebsamkeit soll Schluss sein. Laut Clint Hocking gibt es jetzt „Fallback"-Missionsziele: „Wenn alles furchtbar schief geht und eigentlich eine ‚Game Over'-Situation anrollt, hast du diesen Plan B. Die Gegner sind alarmiert und einige optionale Bonus-Aufgaben nicht mehr zugänglich, aber du kannst die Mission immer noch schaffen." Vier weitere Kategorien sollen die Einsätze komplexer machen: Primäre Ziele (wie im ersten **Splinter Cell**: Dinge, die unbedingt erledigt werden müssen), Sekundäres (sollte man erfüllen – ansonsten werden diese Aufgaben zu Primärzielen in der nächsten Mission), Gelegenheiten (versteckte Fundsachen aufstöbern) und Bonus-Aufträge. In letztere Kategorie fallen zusätzliche, völlig freiwillige Herausforderungen wie die Rettung abgeschossener Piloten in einer Seoul-Mission.

Flexible Einsatzplanung

„Diesmal meinen wir es wirklich: Das Spiel ist nichtline-

Grafik auf Doom-3-Niveau: Die neuen Gewänder des Sam Fisher

Wie in Doom 3 setzt sich die Figur von Sam Fisher aus einem Drahtgittermodell mit mehreren Texturschichten zusammen, die zusammen einen realistischen Look ergeben.



1. Drahtgittermodell
Anders als in **Doom 3** setzt sich die Figur von Sam Fisher aus mehreren Tausend Einzelbausteinen (Polygone) zusammen. Dadurch wirkt das Modell nicht so kantig, benötigt allerdings auch mehr Rechenleistung.

2. Glanzpunkte
Mit einer speziellen Textur (Specular Map) setzen die Entwickler Glanzpunkte auf der Kleidung von Sam Fisher. Dadurch reflektieren hervorgehobene Kleidungs- oder Ausrüstungsstücke das Licht stärker als andere Partien.

3. Bump Mapping
Mit einer so genannten Bump Map werden Oberflächenstrukturen wie Gürtelschnallen, Falten im Gesicht oder auf der Kleidung sowie winzige Details wie Schnürsenkel erzeugt. Diese sind also nicht wirklich modelliert, sondern im Grunde nur aufgemalt – und werfen trotzdem realistische Schatten.

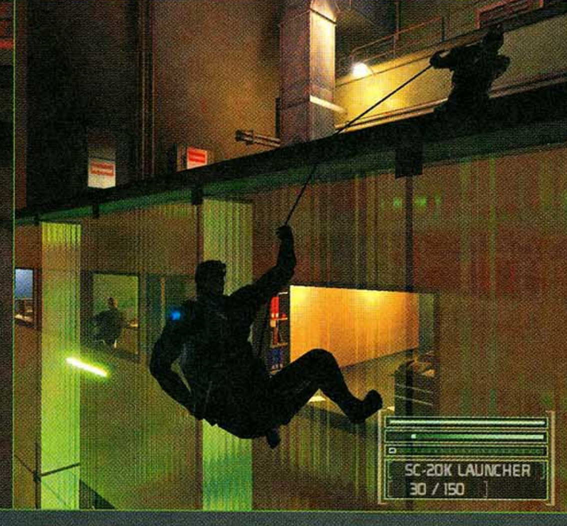
4. Normale Textur
Zu guter Letzt wird dem Modell die normale Textur übergezogen. Fertig ist Spezialagent Sam Fisher.



Gemeinsame Sache machen im innovativen Kooperations-Modus: Agenten sterben nicht einsam.

Rege Absprachen mit dem Partner sind im neuen Zweispieler-Modus Pflicht, dessen vier Spezialmissionen Sie online oder per Splitscreen an einem PC erleben können. Das Teamwork beschränkt sich nicht nur auf gemeinsame Schießereien, sondern wird durch spezielle Coop-Aktionen so richtig reizvoll – ein paar Beispiele.





1. DER STEIGBÜGEL
Kleinere Problemzonen lassen sich schnell und unauffällig mit der bewährten Räuberleiter überwinden. Problem: Es kann nur einer der beiden Spieler auf diese Art und Weise über ein Hindernis klettern. In so einem Fall hilft Trick 2 (rechts) weiter.

2. MENSCHLICHE LEITER
Man dient dem Partner nicht nur als Aufstiegshilfe, sondern anschließend auch als Kletterhilfe. Dabei muss der „Untergebene" seine Balance halten, sonst werden beide Spieler zu Wackelkandidaten.

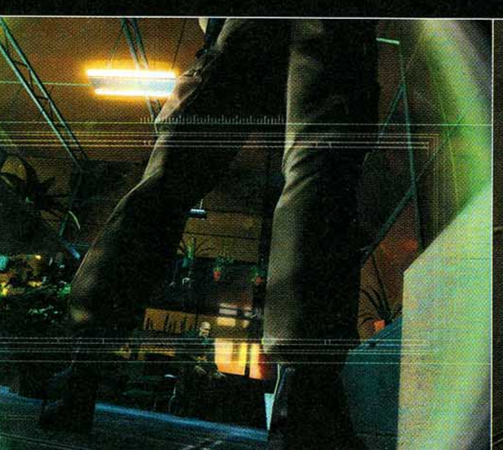
3. DER BEWÄHRTE (AB)SEILTRICK
Bei diesem Manöver kann der baumelnde Spieler nur nach links und rechts steuern, während der das Seil haltende Mitstreiter (oben) für das Rauf und Runter zuständig ist.

ar", beteuert Clint Hocking. Freiheiten bei der Vorgehensweise sind seit jeher eine **Splinter Cell**-Tugend. Aber der Weg durch die Levels war nur allzu oft starr vorgegeben und hatte so seine „Was erwartet der Spieldesigner jetzt von mir?"-Momente. Bei **Chaos Theory** sind die einzelnen Karten nicht nur zwei- bis dreimal so groß wie in den Vorgängern. Sie sollen auch mehr Freiheit bieten, wie und in welcher Reihenfolge die Missionsziele abgeklappert werden. Ein gutes, anspielbares Beispiel erlebten wir in Gestalt eines Badehauses in Tokio, das von bösen Buben frequentiert wird. Zwei völlig unterschiedliche Wege führen in den hinteren Bereich des Gebäudes. Betätigen wir erst ein Ventil, um den Raum mit Nebel zu füllen und dann mithilfe des Wärmesichtgeräts die Schurken auszuschalten? Oder pusten wir warmen Wasserdampf rein? Dann ist aber der Sichtvorteil weg. Ihre bisherigen Taten bestimmen auch, welcher Dialog stattfindet, wenn man einen Wachposten in den Verhör-Schwitzkasten nimmt. Im Vergleich zu den Vorgängerspielen sind etwa vier- bis fünfmal so viele Plaudereien zwecks Informationsbeschaffung geplant.

Es gibt viel zu erzählen

Auch bei der Story soll **Splinter Cell 3** eine deutliche Qualitätssteigerung bieten. Ubisoft arbeitet für die Inszenierung von Schlüsselszenen mit dem Filmregisseur Andrew Davis zusammen, bekannt durch Hollywood-Produktionen wie **Auf der Flucht** oder **Collateral Damage**. Sam Fisher wird im Jahr 2008 wieder aktiv, um einen entführten US-Wissenschaftler zu retten, der heikles Insider-Wissen über die Informationskriegsführung besitzt. Im Laufe der Handlung trifft Sam alte Bekannte wieder (Douglas Shetland, wurde in **Pandora Tomorrow** eingeführt) und kommt gut rum. Zu den Schauplätzen zählen beispielsweise Seoul, Tokio, Panama, Peru oder New York während eines Stromausfalls. **Chaos Theory** ist quasi der Abschluss einer Handlungstrilogie, die sich vor allem um Kriege im asiatischen Raum dreht.

Viele Waffen und Gadgets vom Multifunktionsgewehr S20K bis zum Elektroschocker sind altbekannte. Durch einmal installierte Klebekameras darf Fisher auch dann blicken, wenn er sich inzwischen in einem anderen Levelbereich befindet. Stichhaltigstes neues Nahkampf-Argument ist jetzt das Messer, mit dem sich zudem manches Hindernis zerschneiden lässt. Die schallgedämpfte SC-57-Pistole kann auch OCP-Salven verschießen, um vor-









BITTE EINTRETEN Nachdem Sam mithilfe einer Mini-Kamera den verschlossenen Raum ausspioniert, tritt er anschließend die Tür ein und schaltet die Gegner mit dem Gewehr aus.

ERHÖHTE AUFMERKSAMKEIT Die mit neuer künstlicher Intelligenz ausgestatteten Gegner reagieren auf verdächtige Schatten und werden alarmiert, wenn sie Sams Spiegelbild sehen.

übergehend elektrische Geräte lahm zu legen. Knipsen Sie auf diese Weise eine Lampe aus, erzeugt das weniger Krach, Scherben und Argwohn als beim Zerschießen.

Glatt überhört

Für eine realistischere Soundkulisse werden Schallbewegungen unter Berücksichtigung von Wänden und Öffnungen berechnet. Öffnen Sie eine Tür einen Spalt, wird der aus dem nächsten Raum dringende Sound entsprechend lauter. Eine neue Anzeige auf der „Wie viel Krach mache ich?"-Balkenanzeige verrät Ihnen, bis zu welchem Pegelwert Sams Geräuschentfaltung von Hintergrundlärm überdeckt wird. In einer Demo konnte man sich lautstark von hinten einer Wache nähern, weil eine Maschine im Raum vor sich hindröhnte. Sobald diese abgeschaltet war, waren Agent Fishers Schritte aber wieder zu hören.

Von der Unreal-Engine, auf deren Technologie **Splinter Cell** aufbaute, ist bei Teil 3 indes nicht mehr viel übrig. Vor allem der Editor wird fürs neue Spiel noch genutzt, meint der leitende Programmierer Dany Lepage. Langfristiges Ziel seines Teams sei es, zukünftige **Splinter Cell**-Titel gänzlich „Unreal-frei" zu kriegen. **Chaos Theory** soll als absolutes Minimum eine Grafikkarte auf Geforce3-Niveau erfordern und High-End-Hardware weidlich ausnutzen. In einer Technologiedemo für Normal Mapping zeigt er, wie feuchte Objekte das Licht stärker reflektieren – kein Wunder, dass die Designer eine Vorliebe für Regenwetter in Außenlevels haben. Schatten wirken jetzt weicher und weniger eckig als in den Vorgängertiteln. Die Havok-Physik-Engine wurde lizenziert, Ragdoll-Effekte sorgen für lebensechte Bewegungen der Spielfigurengliedmaßen: „Dadurch macht sogar das Wegräumen von Körpern Spaß", kommentiert Clint Hocking trocken.

HEINRICH LENHARDT 

Just als man sich Sorgen um die inflationäre Abfolge von ***Splinter Cell****-Spielen machen wollte, zeigen die Serienväter, wie die Evolution der Schleich-Action auszusehen hat. Flexibleres Missionsdesign und glaubhafteres Wachenverhalten versprechen ein komplexeres Spielerlebnis. Dazu kommen starke Grafik-Upgrades und ein wirklich originelles Mehrspieler-Konzept. Wenn Agent Fisher in Topform ist, kann sich die Stealth-Konkurrenz nur noch schleichen.*

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft
Termin: November 2004



FREIER FALL Havok-Physik und Ragdoll-Effekte im Einsatz: Man soll sich eben nicht leichtsinnig über Geländer lehnen. Der abstürzende Aufpasser erregt freilich viel Aufsehen.

Krieg, Diplom

Alle fiesen Mittel sind erlaubt!

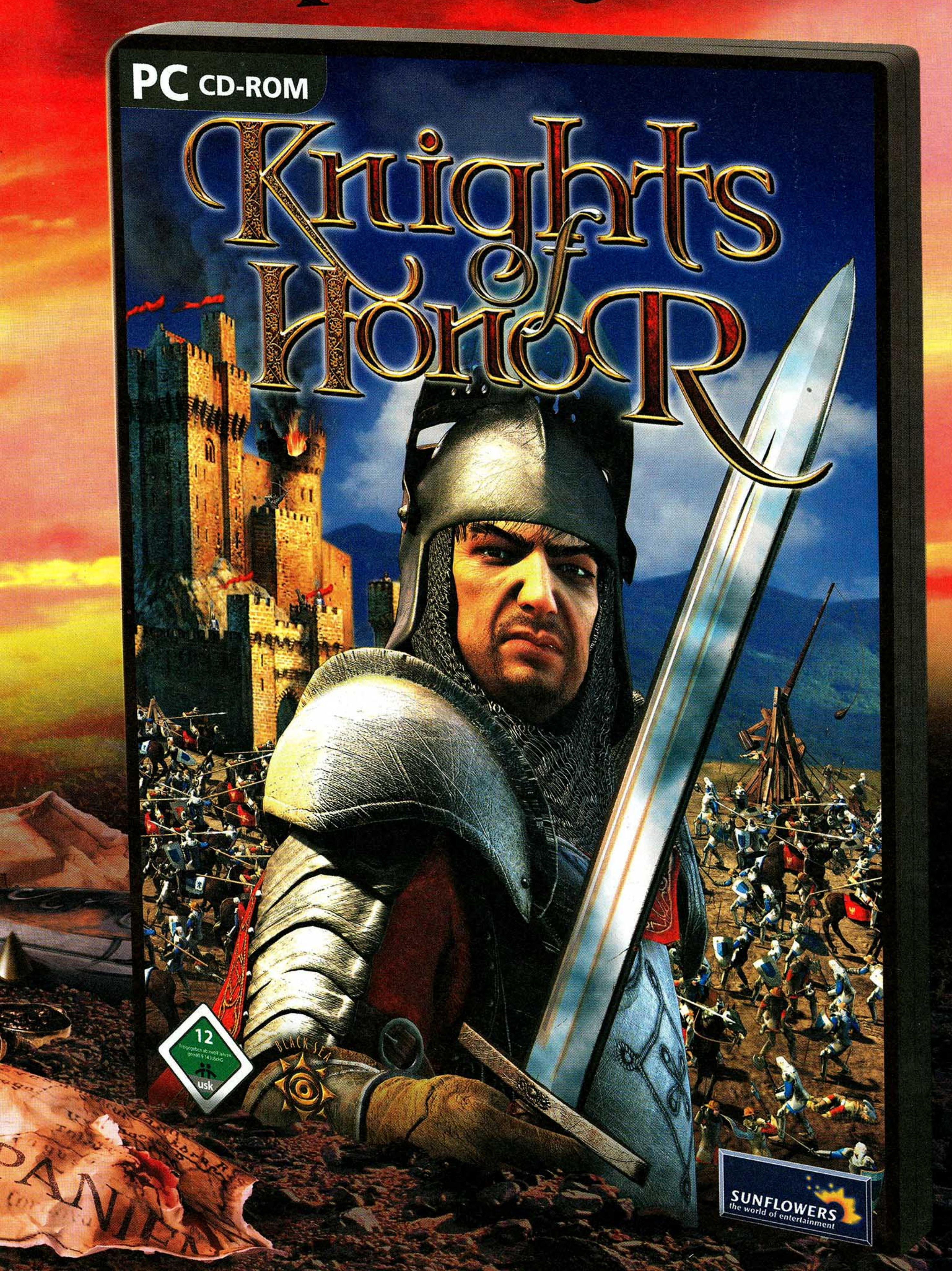
„Knights of Honor löst bei mir ... „Nur noch die eine Stadt“ – Suchteffekt aus ...“
(PC Games)

„... So grandios aussehende Burgen hat bisher noch kein Spielerauge gesehen.“
(ComputerBild Spiele)

Mehr unter www.knights-of-honor.net



atie, Spionage!





Anno 3

Ab sofort gibt es neben der Fußball-WM noch einen Grund, sich auf 2006 zu freuen: Anno 3. PC Games hat sich den ersten Prototypen genau angesehen.

Seit einer halben Stunde wirft der Beamer das Desktop-Motiv des Vorführ-PCs an die Wand – Kontor plus Segelschiff, eine allzu bekannte Szene aus **Anno 1503**. Nur halt statt in 2D in 3D. Sehr gutem 3D. So schönes Wasser bietet kaum ein Shooter. Wir scherzen: „So, jetzt mal genug mit den netten Bildschirmhintergründen, wir wollen endlich das Spiel sehen ..." Triumphierend klickt Sunflowers-Entwicklungschef Erik Simon auf einen Button – und plötzlich beginnt der Desktop-Hintergrund zu „leben", die Wellen bewegen sich, das Schiff schwankt. Wir sind mitten im Spiel. Erik rotiert ums Kontor, zoomt raus und wieder rein. „Das ist **Anno 3**!" Möwenschwärme lassen sich vom Wind treiben und landen auf den Masten, während Schäfchenwolken übers Firmament ziehen und sich der Schornstein-Rauch allmählich verflüchtigt. Wenige Augenblicke verfolgen wir eine stolze Fregatte mit aufgeplusterter Takelage, derweil Wale Spalier schwimmen und meterhohe Wasserfontänen emporpusten.

Wieder zurück auf dem Festland: Beim gladiatorgleichen Marsch des Bauern durchs Getreidefeld teilen sich die Ähren, um den Misthaufen schwirren Fliegen, üppige Bäume wiegen sich im Wind, die Räder des Holzkarrens wirbeln den Staub des Feldwegs auf. Highlight: ein Tiefflug über die Dächer einer mächtigen, mittelalterlichen Stadt mit Abstecher zum Marktplatz-Trubel und Schwenk um die prachtvolle Kathedrale mit bunten Glasfenstern. Regen lässt die Schindeln, Pflastersteine und Ziegel im Sonnenschein feucht glänzen; Morgenrot und Dämmerung tauchen die Städte und Inseln in wechselndes Tageslicht. Die Lüftelmalerei auf dem Häuserputz, die Windmühle, die Stadtmauer – all dies kommt uns bekannt vor. Zu Testzwecken wurden Betriebe und Wohnhäuser von **1503**-Kaufleuten und -Bürgern nachgebaut.

Belohnung und Anreiz

Die Größe der Figuren ist im Vergleich zu den Bauwerken erneut nicht ganz maßstabsgetreu – aus Gründen der Erkennbarkeit.

Anno mal 3: So hat sich die Grafik weiterentwickelt



Damals hochgelobt, heute hoffnungslos veraltet: Mit 2D-Städten, -Wäldern und -Schiffen setzt **Anno 1602** Maßstäbe im Aufbau-Strategie-Sektor.

Höhere Auflösungen und höhere Farbtiefe machen die Detailfülle erst möglich. Mehr Figuren und Tiere sorgen für Wuselfaktor-Rekordwerte.

Den Detailgrad von **Anno 1503** in 3D zu retten – das ist das Ziel der Entwickler. Die brandneue Engine macht die **Anno**-Welt zum Greifen nah.

Die Gassen sind eng, die Marktstände bunt, die Dächer schief, die Fassaden verwittert, der Zweck der Gebäude selbsterklärend – eine am Fachwerkhäuschen schaukelnde Holzbrezel lässt eben keinen Zweifel offen.

„Die farbenfrohe, prächtige Grafik soll Anreiz und Belohnung zugleich sein", erklärt uns **Anno 3**-Produzent Christian Braun. Inspirieren lassen sich die Grafiker von Architektur und Kunst mittelalterlicher Epochen, von der Romanik über Gotik und Spätgotik bis zur Renaissance, der Zeit Leonardo da Vincis. Im „Stylebook" ist der typische **Anno**-Look genau definiert – etwa, wie sich die Kleidung der Pioniere von jener der Siedler unterscheidet.

Reflection, Refraction, Mapping

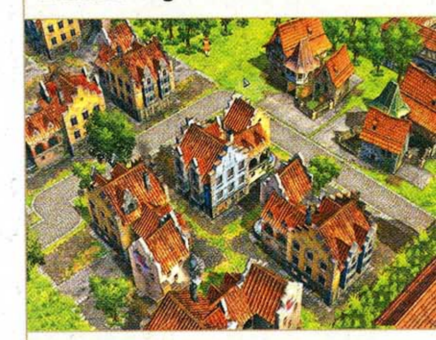
Was vom Nachfolger zu **Anno 1602** und **Anno 1503** aktuell existiert, ist dieser Grafik-Prototyp. Man kann sich also frei durch die Welt bewegen, aber nichts bauen, verändern oder produzieren. Auch die KI fehlt. Der Prototyp dient auch und gerade dazu, um das technisch Machbare zu erproben. Also: Wie viele Gebäude und Figuren lassen sich in welchem Detailgrad bei vertretbarer Framerate maximal darstellen? Wie sieht die optimale Perspektive aus? Die **Anno**-Engine basiert zu einem Drittel auf der **No Man's Land**-Technologie, der Rest ist neu – und protzt mit Shooter-Spezialitäten wie „Normal Mapping", „Environmental Bump Mapping" und „Water Refractions". Übersetzt: plastisch wirkende Burgmauer-Steine, realistische Wasserspiegelungen, Partikel-Bäume mit „echtem" Laub. Befürchtungen, für die volle 3D-Pracht seien mehrere hundert Euro schwere Investitionen erforderlich, dementiert Engine-Programmierer Burkhard Ratheiser – schließlich werden heutige Top-Rechner mit 3,5 GHertz und Radeon 9800 Pro im Jahr 2006 Standard sein, wenn nicht sogar bereits zum alten Eisen gehören. Zwei Jahre sind im schnelllebigen PC-Geschäft eine halbe Ewigkeit.

1503-Annolyse

Was hat den Fans an **Anno 1602** und **Anno 1503** gefallen? Und vor allem: Was nicht? Was erwarten Aufbau-Strategen vom dritten Teil? Um das herauszufinden, hat Publisher Sunflowers nicht nur alle Entwickler zum Zwangs-**Anno**-Spielen verdonnert, sondern auch eine ausführliche „Annolyse" (fünf Euro in die Wortspielkasse) in Auftrag gegeben und mehr als 5.000 Spieler befragt. Diese viele hundert Seiten starke Annolyse ist für die kommenden zwei Jahre das Glaubensbekenntnis der Entwickler. Da steht zum Beispiel drin, dass das in **Anno 1503** weggefallene Steuersystem in **Anno 3** ein Comeback feiern wird – **Anno 1602**-Spieler konnten in Notfällen vorübergehend die Steuern erhöhen und so Engpässe überstehen, während große Teile der **1503**-Bevölkerung allzu schnell Fälle für Hartz IV werden. Anders als **Anno 1602** gilt **Anno 1503** als zu schwierig und zu überfrachtet. Gerade Features wie der „Frucht-

So wird Anno 3

PC Games verrät, was sich die Entwickler vorgenommen haben:



Anno bleibt Anno
Keine Experimente – auch in **Anno 3** geht es ums Entdecken einer Inselwelt, um Aufbau und Wirtschaft. Die fünf Bevölkerungsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufmann, Adel) mit ihren steigenden Bedürfnissen bleiben ebenso wie der Handel, der optionale Militärpart und die Diplomatie.

Anno 3 enthält das Beste aus Anno 1602 und 1503
Typische und bewährte **Anno**-Features gibt es auch in **Anno 3** – aus **1602** beispielsweise die Flexibilität dank Steuerschraube. Aus **1503** übernommen werden unter anderem Forschung und Upgrades, die Marktstände, die meisten Eingeborenenvölker und die vielfältigen Klimazonen.

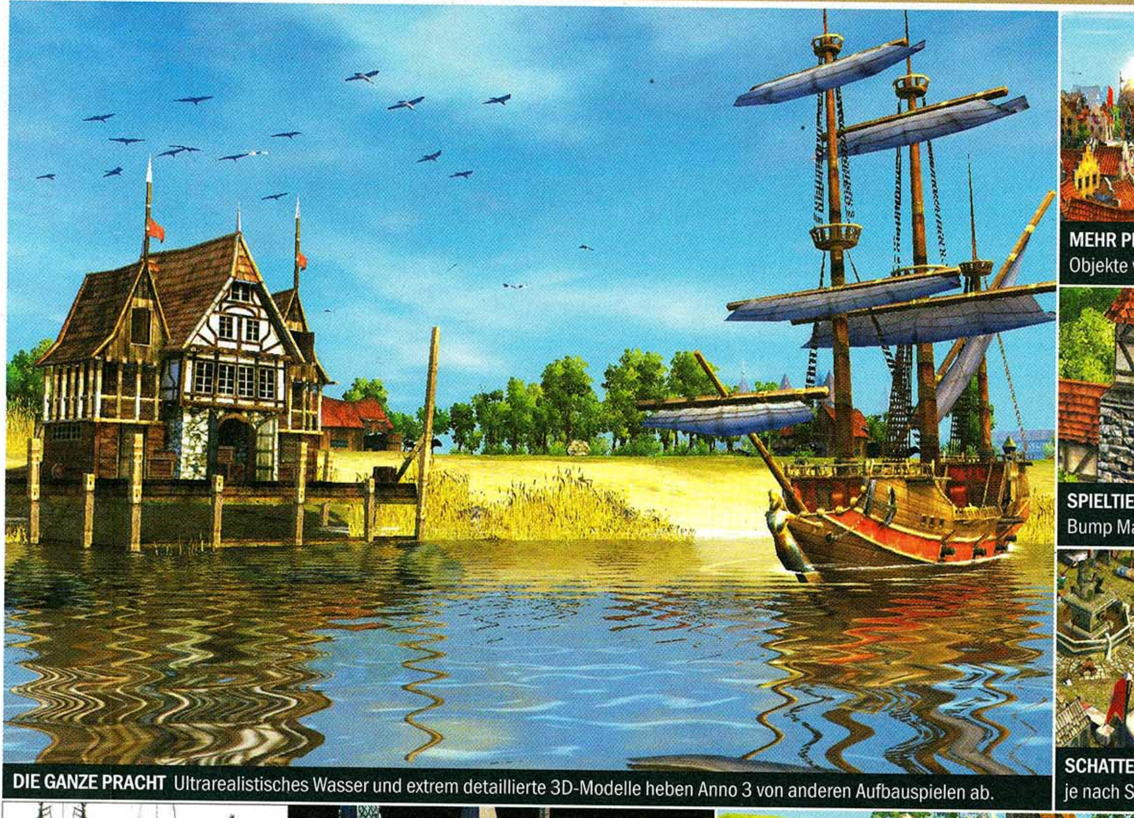
Hochdetaillierte, lebendige Spielwelt
Anno lebt seit jeher von der detaillierten Grafik, den liebevollen Animationen und dem hohen Wuselfaktor: Verwaiste Marktstände, herausgeputzte Häuser, randalierende Bürger, Bettler, rotierende Windmühlen, geschäftiges Treiben auf den Straßen – allein an der Grafik soll man beispielsweise erkennen können, wie stark Betriebe ausgelastet sind.

Militär ja, aber ...
Abrüstung à la **Anno**: Statt einem Dutzend verschiedener Einheiten (Pikeniere, Bedieneinheiten usw.) wird es nur einige wenige mit mehr Funktionen geben. Bei Kontakt mit Ureinwohnern und fremden Völkern stehen dem Spieler mehr Optionen zur Verfügung.

Mehr Zugänglichkeit und Komfort
Jeder Spielertyp soll in der Lage sein, **Anno 3** bis zum Ende durchzuspielen. Die Steuerung wird deutlich vereinfacht und entschlackt: Denn warum soll sich der Spieler mit nebensächlichen Details wie dem Häuseranschluss auseinander setzen müssen?

Maximale Handlungsfreiheit und Skalierbarkeit
Händler? Städteplaner? Kriegsherr? **Anno 3** soll auf jeden Spielertyp und jede Hardware-Konfiguration zugeschnitten sein. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, seine Insel nach eigenen Vorstellungen zu bebauen – Städte mit zigtausend Einwohnern oder selbst gestaltete Park- und Schlossanlagen sind weiterhin möglich.

Technik-Tricks, die auch in Far Cry (dt.) und Doom 3 zum Einsatz kommen



DIE GANZE PRACHT Ultrarealistisches Wasser und extrem detaillierte 3D-Modelle heben Anno 3 von anderen Aufbauspielen ab.



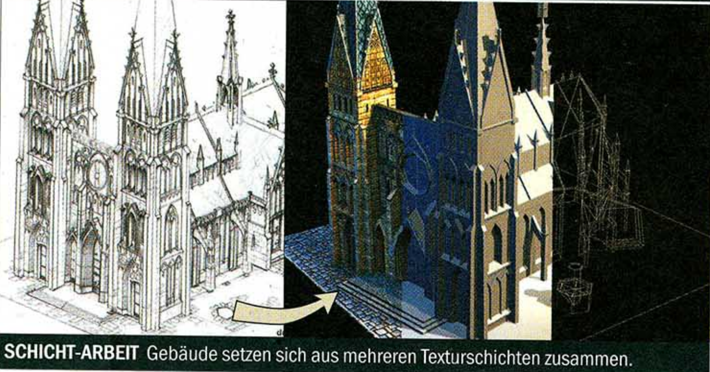
MEHR PERFORMANCE Weiter entfernte Objekte werden per Nebel ausgeblendet.



SPIELTIEFE Das Mauerwerk sieht dank Bump Mapping äußerst realistisch aus.



SCHATTEN Modelle und Häuser werfen je nach Sonnenstand einen Schatten.



SCHICHT-ARBEIT Gebäude setzen sich aus mehreren Texturschichten zusammen.



ILLUSION Bäume wiegen sich im Wind, Gräser werden von Figuren zur Seite gedrückt.

barkeitsbalken" (zeigt die Ernteerwartung von Äckern an) oder der überumständliche Straßenanschluss machten es selbst **Anno 1602**-Kennern nicht leicht, sich in **1503** zurechtzufinden – nicht alle Produktionsketten, -Völker und -Features werden also überleben.

Erfüllt wird hingegen der am häufigsten genannte Wunsch der **Anno 1503**-Käufer: näher ranzoomen, die Kamera beliebig ausrichten, „hinter" Gebäude schauen. Charme und Detailgrad der 2D-Welt sollen in 3D hinübergerettet werden. Dies ist eine der vordringlichsten Aufgaben des beauftragten Studios Related Designs: Die Mainzer haben sich mit **America** und **No Man's Land** einen guten Namen gemacht. Anders als die beiden Vorgänger entsteht **Anno** damit erstmals nicht bei der österreichischen Sunflowers-Tochter Max Design; vom ursprünglichen **Anno**-Studio sind nur noch zwei Personen beratend an Bord. Insgesamt 40 Spiele-Profis arbeiten an **Anno 3**.

Erst die WM 2006, dann Anno 3

Sie merken schon: Alles in **Anno 3** ist größer – das Budget, das Team, die Pläne, die Erwartungen. Anders als Blue Bytes **Siedler: Erbe der Könige** verlässt **Anno 3** seine Wurzeln nicht – im Gegenteil: Das Credo lautet „**Anno** bleibt **Anno**", wie Related-Designs-Chef Thomas Pottkämper betont. Trotz umfangreicher Story, ausgedehnter Kampagne, Szenarien und Mehrspieler-Modus (ja, richtig gelesen) für bis zu vier Akteure ist das Endlosspiel auch weiterhin der zentrale Spiel-Modus. Die Kampagne soll sich wahlweise friedlich oder aggressiv lösen lassen, je nach Naturell. Im Netzwerk- oder Internet-Modus, der zur Abwechslung von vornherein im Konzept berücksichtigt wird, wird es wesentlich früher zu Kontakt zwischen den Spielern kommen, entweder per Handels- oder per Kriegsschiff.

Bei Sunflowers weiß man, dass Patch-Ausbesserungsarbeiten von **1503**-Ausmaßen kein zweites Mal akzeptiert werden würden – **Anno 3** soll so „rund" wie möglich werden. Das heißt konkret: Auch wenn das Spiel erst Ende 2006 erscheint, ist es bereits im Frühjahr 2006 „fertig" – das verbliebene halbe Jahr gönnen sich die Entwickler für Balancing, Feintuning und Betatests. Und auch für die Zeit danach gibt es schon konkrete Pläne: Sobald **Anno 3** auf dem Markt ist, soll pro Jahr mindestens ein **Anno**-Spiel folgen, darunter auch das derzeit auf Eis liegende Echtzeit-Strategiespiel **Anno War**.

PETRA FRÖHLICH



*Wer **Anno 3** gesehen hat, findet **Medieval Lords** oder das neue **Siedler** nur noch halb so toll. Der Vergleich hinkt freilich: Bis **Anno 3** erscheint, vergehen noch mindestens 24 lange Monate. Deshalb ist dieser Ersteindruck auch sehr wörtlich zu nehmen: Mehr als einen ersten Eindruck darf man von solch einer Grafik-Demo nicht erwarten – beeindruckend ist die Technik in jedem Fall. Und die Entwickler haben sehr konkrete Vorstellungen davon, was sich die **Anno**-Fans wünschen – das wird was!*

Entwickler: Related Designs
Anbieter: Sunflowers
Termin: Ende 2006


Der tierische 3D Zoo-Manager für jedermann!
AB September im Handel!
leistungsstarke 3D Engine für stufenloses Zoomen und Drehen
informatives Tierlexikon
40 verschiedene Tierarten
über 200 Ausstattungsgegenstände für Ihren Zoo
eine Kampagne mit 21 fordernden Aufgaben
Freies Spiel: Bauen Sie Ihren Traumzoo!
nur € 29,99*
*Unverbindliche Preisempfehlung
PC CD-ROM
Zoo Empire
Zoo Empire
Geheimtipp ! des Monats
Giraffen
Eisbären
Elefanten
PC CD www.zoo-empire.net
ENLIGHT
cdv
www.cdv.de
© 2004 CDV Software Entertainment AG. Änderungen und Druckfehler vorbehalten.
Tel. 0700-CDVGAMES
23842637



DREI GEWINNT Von links nach rechts: Engine-Entwickler Burkhard Ratheiser, Produzent Christian Braun, Entwicklungsleiter Erik Simon. Vorne: Spieldesigner Thomas Pottkämper.

„Die Anno-3-Welt ist echt

Entwicklungs-Chef Erik Simon im Interview – über selbst gemachte Spiele-Engines,

PC Games: Anno 3 wird eine Reihe von technischen Finessen aufweisen, die man am ehesten von einem Shooter erwarten würde. Inwiefern profitiert ein typischer Aufbauspieler davon?

Simon: „In Aufbauspielen generell und bei **Anno** ganz besonders ist der Belohnungseffekt ein zentrales Element des Spielspaßes. Das heißt: Je schöner die Welt, die der Spieler durch seine Aktionen aufbaut, dargestellt wird, desto größer ist der Spielspaß. Der Spieler erfreut sich also am Ausbreiten seiner immer mächtigeren Stadt ebenso wie am Ranzoomen an die Details der Gebäude und des Lebens, das er durch sein Spiel ermöglicht hat. Gerade hier spielen die Next-Generation-Grafiktechniken, die wir einsetzen, eine wichtige Rolle. Zum ersten Mal in einem Aufbauspiel bekommt der Spieler das Gefühl vermittelt, dass seine Welt echt und keine Kulisse ist. Dadurch wird ihm sein Reich stärker ans Herz wachsen. Wenn er in die Spielwelt eintaucht, kann er die Architekturdetails seiner Kirche im Regen glänzen sehen und der Wind, der seine Schiffe antreibt, streicht durch jeden Baum und jeden Grashalm."

PC Games: Wie stellt ihr sicher, dass das Spiel auch auf schwächeren Rechnern ordentlich läuft?

Simon: „Wir sind uns darüber im Klaren, dass **Anno 3** auf einer größeren Bandbreite von Rechnern laufen muss als die meisten anderen Spiele. Deswegen ist unsere 3D-Engine auf mehr Flexibilität ausgelegt als üblich. Das ist aber nur die halbe Miete: Um schwächere Maschinen optimal auszunutzen, reicht es nicht, Grafikeffekte einfach abzuschalten – diese Rechner benötigen andere Grafiken als Monster-Maschinen. Alle Gebäude und größeren Einheiten werden in einem hohen Detailgrad erschaffen. Spezielle Umwandlungsprogramme erzeugen daraus dann unterschiedliche Grafikinhalte für große und kleinere Rechnerkonfigurationen."

PC Games: Abgesehen von der schicken Optik: Welche spielerischen Vorteile hat eine solche 3D-Welt?

Simon: „Eines der wichtigsten Ziele bei **Anno 3** ist es, dem Spieler durch die Grafik die Zusammenhänge der Spielwelt deutlich zu machen. Das schaffen wir unter anderem durch vielfältige Reaktionen der Bewohner der Welt. Die enorme Vielfalt von Animationen und Verhaltensweisen, die wir dafür brauchen, können nicht mit vorberechneter 2D-Grafik dargestellt werden. Darüber hinaus sind die Animationen von Details in der Welt zu nennen: Regelrechte Windböen durch Kornfelder und Wälder zu jagen, ist nur in 3D möglich. Auch beim Steuern von größeren Einheiten wie Schiffen spielt 3D seine Stärken aus: Alles wird sich flüssiger und realistischer bewegen."

> „Es ist in allen Bereichen noch viel Luft für dramatische Verbesserungen."

PC Games: Was macht euch so zuversichtlich, auch in zwei Jahren noch state-of-the-art zu sein?

Simon: „Der Prototyp war von Anfang an nur als Basis-Studie gedacht. Wir wissen schon jetzt genau, welches die nächsten Schritte sein werden, die wir im Grafikbereich gehen wollen. Es ist in allen Bereichen noch viel Luft für dramatische Verbesserungen, an erster Stelle seien hier das Terrain und die Berge genannt. Außerdem ermöglicht es unsere Methode der Grafikerstellung, flexibel auf neue Entwicklungen einzugehen, die jetzt noch gar nicht vorhersehbar sind. Um einen neuen tollen Effekt einer zukünftigen Grafikkarte auszunutzen, müssen wir nicht alle Grafiken neu erstellen, sondern können auf Knopfdruck zusätzliche Grafikelemente für viele denkbare Effekte erzeugen."

PC Games: Anno 3 erscheint voraussichtlich erst Ende 2006. Wäre **Anno 3** nicht wesentlich schneller fertig, wenn ihr ähnlich wie Blue Byte (**Die Siedler: Das Erbe der Könige**) oder Phenomic (**Spellforce**) auf einer bewährten Engine aufsetzen würdet?

Simon: „Related Designs verfügte bereits vor dem Beginn von **Anno 3** über eine komplette 3D-Engine, die es als Basis für den **Anno 3**-Prototypen verwendet und erheblich ausgebaut hat. Wir sind eigentlich große Freunde von Middleware, also gekauften Komponenten wie einer 3D-Engine. Leider gibt es im Strategiespielbereich ganz andere Anforderungen an eine 3D-Engine als zum Beispiel bei Shootern. Eine auf Strategiespiele optimierte High-End-3D-Engine gibt es nicht am Markt. Deshalb muss man als Strategiespiel-Entwickler momentan sehr viel Eigenarbeit in die Anpassung einer ge-



KEINE EXPERIMENTE Thomas Pottkämper verspricht: „Anno bleibt Anno".

2006 IN SICHT Mit Anno 3 wollen Sunflowers und Related Designs zeigen, wo's technisch langgeht.

ABWÄRTS-KOMPATIBEL Burkhard Ratheiser: „Anno 3 läuft auch auf schwächeren Rechnern."

und keine Kulisse."

Fehler der Vergangenheit und die Spiele-Technik der Zukunft.

kauften Technologie stecken – ich bin sicher, dass Blue Byte oder Phenomic dies bestätigen könnten. Deshalb sind wir sicher, dass wir mit der eigenen Technik von Related Designs aufs richtige Pferd gesetzt haben und keinen Zeitvorteil mit einer gekauften Engine erzielt hätten."

PC Games: Welche Design-Entscheidungen in **Anno 1503** haben sich im Nachhinein als Fehler herausgestellt und werden in **Anno 3** korrigiert?

Simon: „In **Anno 1503** war der Schwierigkeitsgrad zu hoch. Den Einstieg werden wir auf jeden Fall leichter machen. Im Zusammenhang damit ist auch die allgemeine Zugänglichkeit zu nennen – für manche Spieler dauerte es zu lange, bis sie **Anno 1503** verstanden hatten. Ein verbessertes Bedienkonzept und klarere Rückmeldungen des Spiels sind hier unser Ziel. Die Kampagne sollte mehr Abwechslung bieten. Der Militärpart wird besser funktionieren und in die restliche Spielmechanik integriert sein. Mit den Einnahmen durch die Marktstände sind wir nicht völlig zufrieden, auch wenn das Prinzip durchaus seine spielerischen Reize hat. Hier denken wir über ein modifiziertes und erweitertes System der **1602**-Steuerschraube nach. Und natürlich ist da der Multiplayer-Modus zu nennen. Wir wissen, dass wir in **Anno 3** einen sehr sauberen Multiplayer-Modus bieten müssen."

PC Games: „Anno bleibt Anno", das habt ihr euch als Ziel gesetzt. Ist **Anno 3** dann nicht einfach ein „**Anno 1503** in 3D"?

Simon: „Nein. Den Kern von **Anno 3** bildet das Prinzip ‚Best of **1602** & **1503**'. Die spielspaßträchtigsten Elemente der beiden Teile werden herausgepickt. Das Ziel ist dabei, weniger nebeneinander stehende Features wie bei **1503** zu haben – aber mehr als bei **1602** –, diese aber in der Tiefe richtig auszuführen. Das Motto lautet hier: ‚Das, was reinkommt, bietet enorme Spieltiefe, ansonsten brauchen wir es nicht.' Das bedeutet, alle diese Elemente werden verbessert. Wir sind der Meinung, dass das **Anno**-Spielprinzip noch lange nicht so ausgereizt ist wie das Spielprinzip anderer Spieleserien. Deswegen versprechen wir uns einen großen Fortschritt allein in diesem Kernbereich. Hinzu kommen neue Ideen und Features. Darüber wollen wir zu diesem frühen Zeitpunkt aber noch nichts verraten, auch wenn sie jetzt schon in unserem 250-Seiten-Designdokument stehen. Zum einen wollen wir viele dieser Ideen erst einmal ausprobieren, bevor wir sie kommunizieren. Zum anderen ist es gar nicht einfach, im Aufbau-Strategie-Bereich neue Ideen zu finden, die das Spiel nicht in ein anderes Genre bringen – und wir sind nicht die Einzigen, die in diesem Bereich tätig sind. Wir möchten anderen Teams doch nicht das Werkzeug liefern, um am **Anno**-Thron zu sägen ..."

> „Wir wissen, dass wir in Anno 3 einen sehr sauberen Multiplayer-Modus bieten müssen."

PC Games: Related Designs, das Team, mit dem ihr zusammenarbeitet, hat unter anderem **America**, **No Man's Land** und **Castle Strike** entwickelt und bezeichnet sich selbst als „eines der führenden deutschen Entwicklungsstudios für PC-Echtzeit-Strategiespiele". Bedeutet das, dass auch **Anno 3** einen stärkeren Militäreinschlag aufweisen wird – gerade im Hinblick auf den Mehrspieler-Modus?

Simon: „Beim Militärpart ist unser Motto ‚Weniger Masse – mehr Klasse'. Wir verfolgen das Ziel, eher weniger Einheiten einzubauen, dafür bieten die vorhandenen dann wesentlich mehr Spielspaß. Das wirkt sich automatisch auf den Multiplayer-Modus aus. Außerdem haben wir ein paar Ideen, wie wir den Spielern im Multiplayer-Part die Möglichkeit geben, früher als im Aufbaugenre üblich miteinander in Kontakt zu treten. Dies betrifft auch – aber nicht nur – den Militärpart."

PC Games: Unsere Leser waren vor allem vom anfänglich hohen Schwierigkeitsgrad und der kaum ausbalancierten Spielwelt von **Anno 1503** enttäuscht. Wie stellt ihr sicher, dass **Anno 3** in ausgereifterer Form auf den Markt kommt?

Simon: „Vereinfacht ausgedrückt: indem wir aus der Vergangenheit lernen. In der Praxis heißt das, wir wollen **Anno 3** etwa ein halbes Jahr fehlerbereinigen und ausbalancieren. Deswegen ist ein Release im Jahr 2006 auch kein bequemer Zeitpuffer für uns: Alle Features des Spieles müssen ein halbes Jahr vor Produktionsbeginn fertig sein. Das ist auch der Grund, weshalb wir in unserer Zeitplanung schon jetzt keinen Tag verschwenden und alles auf das Erreichen dieses Ziels ausgerichtet ist."



DIE OBERFLÄCHE Rechts oben haben Sie Zugriff auf die Helden, die Werte links unten symbolisieren die Bestände an Holz, Eisen, Siedlern etc.

Die Siedler

Das Erbe der Könige | „Wir sind im Zeitplan", sagt Blue Byte – im November erscheint der fünfte Siedler-Part. PC Games wollte es genau wissen.

Wenn die brandschatzenden Truppen des finsteren Königs Mordred vor den Toren stehen, ist es mit Mistgabeln und wüsten Beschimpfungen nicht mehr getan. Da muss schon ein Blaublütiger von der Sorte des jungen Dario ran, der es auf dem zweiten Bildungsweg auch zum Knabenformationstänzer einer Boyband hätte bringen können. Der schneidige Held ist dazu erkoren, das „Erbe der Könige" anzutreten.

Da das Aufbau-Strategiespiel inklusive deutlichen Echtzeitstrategie-Einschlags bereits in wenigen Monaten erscheint, ist die aktuelle Version schon gut spielbar. Zwar wird noch an der Benutzeroberfläche gefeilt und über das Comeback eines wie auch immer gearteten Wegesystems ist noch nicht endgültig entschieden, doch wie das total sanierte **Siedler** funktionieren und aussehen wird, steht jetzt fest.

Wenn's um Geld geht: Siedler

„Früher standen die Waren im Mittelpunkt, jetzt sind es die namengebenden Siedler", erläutert Produzent Benedikt Grindel, der sich extra für PC Games in den Flieger gesetzt hat, im Gepäck die aktuelle Version. Genau wie **Spellforce** umfasst das Repertoire an Ressourcen künftig gerade mal sechs Waren, nämlich Holz, Stein, Eisen, Lehm, Schwefel und – ein Novum in der **Siedler**-Serie – Geld. Die Taler spielen sogar eine derartig große Rolle, dass man überschüssiges Kapital – kein Scherz! – zinsgünstig auf der Bank anlegen kann.

Aus dem Haupthaus der Stufe 1, dem Burgfried, entsteht die Siedlung; im Dorfzentrum rekrutieren wir Leibeigene, die wir per Rechtsklick zum Holzhacken oder Steinschlagen schicken – **Die Siedler** verlässt sich bewusst auf bewährte Strategie-Standards. Derweil die Leibeigenen ohne Schlaf, Unterkunft und Nahrung auskommen, wollen die wesentlich effektiveren Arbeiter, aber auch Bergleute, Gelehrte oder Schmiede ausreichend versorgt werden – sonst sinkt die Motivation. Auch überhöhte Steuern (lassen sich in fünf Stufen justieren) oder angeordnete Überstunden trüben die Moral, während sie eine herausgeputzte Siedlung mit Blumenrabatten, Brünnlein und Statuen steigern. So soll der Spieler motiviert werden, seine Siedlung besonders groß und „schön" zu bauen.

Tausche 20 Holz gegen 5 Schwefel

Die Wirtschaftskreisläufe hat Blue Byte empfindlich zusammengedampft: Statt einer klassischen Produktionskette der Sorte Getreidefarm-Mühle-Bäckerei genügt ein einziges Gebäude, das sich wie alle anderen in mehreren Stufen upgraden lässt. Dabei entstehen keine neuen Waren, sondern „mehr vom selben" – die Ziegelbrennerei produziert also mehr „Lehm" als die schlichte Lehm-Abbaustelle und

LEARNING BY DOING In der Siedler-Universität wird kreuz und quer durch den Technologiebaum geforscht. Unten: Bogenschützen üben an einer „Schießbude".

Wir sind Helden: Die Siedler-Superstars

Die Geschichte rankt sich um ein Helden-Quintett, in dessen Mittelpunkt der geheimnisvolle Blondschopf Dario steht, der nichts von seiner adligen Herkunft ahnt. Jeder Held verfügt über Spezialfähigkeiten, die gerade in einzelnen Missionen von Nutzen sind. Größere Schwerter, längere Mäntel und verzierte Rüstungen symbolisieren, dass sich Rüstung und Bewaffnung im Lauf der Geschichte allmählich verbessern.

Salim Der Weise aus dem Morgenland fuchtelt mit einem mächtigen Säbel herum.

Pilgrim Mit explosiven Gemischen räumt der Zwerg Probleme buchstäblich aus dem Weg.

Dario Der Falke des Jünglings dient als Scout und erkundet die weitläufige Landschaft.

Erec Der edle Ordensritter steht seinem Freund Dario mit Rat und Tat zur Seite.

Ari Als eine Art weiblicher Robin Hood ist die üppige Scharfschützin im Umgang mit Pfeil und Bogen geübt.

behauene Steine eines Steinmetzes füllen das Stein-Konto effektiver.

Von großer Wichtigkeit im neuen **Siedler**-Teil: die Forschung. Nur so erhalten Sie neue Gebäude und verbessern Technologien. Während die Gelehrten der Universität unter anderem Konstruktion, Bildung, Wehrpflicht, Steuerrecht und 16 weitere Forschungsgebiete erforschen, entwickeln Sie effektivere Waffen in der Schmiede und bessere Nahrungsmittel auf dem Bauernhof.

Auch wie der Handel funktioniert, steht mittlerweile weitgehend fest – die Waren werden auf Marktplätzen (eine Weiterentwicklung des Lagers) einfach in einem bestimmten Verhältnis getauscht, das sich aus Angebot und Nachfrage ergibt. Kontrolliert ein Spieler beispielsweise den einzigen Steinbruch auf der Karte, so kann er Monopol-Tarife verlangen – was vor allem im Mehrspieler-Modus für interessante Konstellationen sorgen wird. Karawanen von A nach B werden Sie allerdings nicht erleben – wer sein Eisen gegen Holz eintauscht, hat die Baumstämme sofort im Lager.

Und nun zu den Waffen ...

In 20 Kampagnen-Missionen schlichten Sie den Konflikt zwischen zwei Städten, erhandeln Steine für den stockenden Bau der Kathedrale (erhöht die Motivation der Bewohner) oder bauen die Siedlung so weit aus, dass Sie bestimmte Errungenschaften erforschen können. Doch die Türme rings um die Siedlung stehen da nicht ohne Grund: Für Ihre Reichtümer begeistern sich nämlich auch Ihre Nachbarn. An den Baracken, Schießanlagen und Stallungen rekrutieren Sie daher Schwertkämpfer, Lanzenträger, Bogen- und Armbrustschützen sowie Kavallerie, die Sie unter der Führung eines Hauptmanns zu Gruppen zusammenfassen – das erleichtert die Steuerung erheblich. Die Zahl der Einheiten symbolisiert gleichzeitig die Kampfkraft; Sie müssen also nicht farbige Balken über den Köpfen Dutzender Einheiten im Auge behalten. Nur durch Forschung und ausgiebiges Training erhöhen Sie die Fähigkeiten der Truppen. Pro Einheitentyp gibt es vier Waffenstärken: So entstehen aus einem kleinen Bogen schnell Langbögen und schließlich Armbrüste. Metallene Helme mit dicken Puscheln statt Lederhauben und beschlagene Eisenrüstungen statt Stoffwams gehen mit der Beförderung einher; für erfolgreiche (und überlebte) Gefechte erhalten Soldaten und Helden natürlich Erfahrungspunkte. Für bombige Gebäudeschäden lassen Sie Kanonen in der Gießerei produzieren.

Der Mini-Kachelmann

Der anfängliche Nebel des Kriegs verschwindet, sobald Sie Ihre Truppen auf Erkundungstour schicken; überall dort, wo sich Untertanen aufhalten, kann auch gebaut werden – Einschränkungen ergeben sich allenfalls durch das Terrain. Auf jeder Karte sind kleine Geheimnisse versteckt, die zur Erkundung der Region motivieren, etwa Räuberbanden oder Schatzkisten, die Überraschungen enthalten.

Apropos Überraschung: Im **Siedler**-Land stürmt's, schneit's und regnet's zuweilen; Flüsse und Seen gefrieren dann und sorgen für Übergänge, wo vorher keine waren. Weil das Wetter unter anderem die Sichtweite und das Tempo der Truppen beeinflusst, sorgt ein erstmals enthüllter Mini-Kachelmann per Wettermaschine auf Wunsch für strahlenden Sonnenschein – das bringt das Eis zum Schmelzen und die anstürmenden Finstermänner bekommen buchstäblich nasse Füße.

Die 3D-Grafik samt putziger Animationen ist so gut, dass sie Blue Byte auch zur Inszenierung der Zwischensequenzen einsetzt, die zwischen den Missionen und innerhalb der Missionen bei wichtigen Ereignissen abgespielt werden.

PETRA FRÖHLICH 

Kein Wunder, dass Blue Byte nicht von „Siedler 5" spricht: Die Serie macht einen spürbaren Ruck Richtung ***Spellforce*** *und* ***Anno****. Wenige Waren, Upgrades, rollenspielähnliche Helden, Geld, Steuern – langjährige* ***Siedler****-Spieler werden sich erheblich umstellen müssen. Damit's ein* ***Siedler*** *bleibt, wird der Wuselfaktor noch einen Zacken zulegen müssen.*

Entwickler: Blue Byte
Anbieter: Ubisoft
Termin: November 2004



www.closeup.de

CLOSE UP, ZEPPELINSTR. 41, D-73760 OSTFILDERN

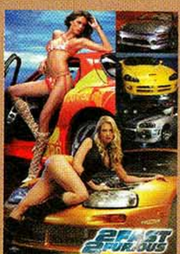
POSTER



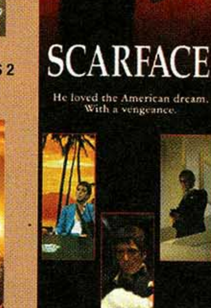
G-777.658 / € 7,69
(T)RAUMSCHIFF SURPRISE – PERIODE 1 *59,4x84,1cm*



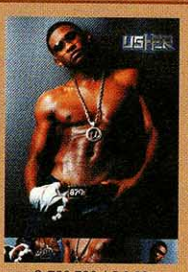
G-823.590 / € 7,69
THE CHRONICLES OF RIDDICK *64x90cm*



G-784.370 / € 7,69
THE FAST AND THE FURIOUS 2
Collage 68,5x101,5cm



G-767.638 / € 9,99
SCARFACE *53x158cm*



G-762.790 / € 6,69
USHER *61x86cm*



G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL *61x87cm*



THE KISS
Klein: G-747.360 / € 6,69
64x90cm
Groß: R-747.360 / € 9,99
100x140cm



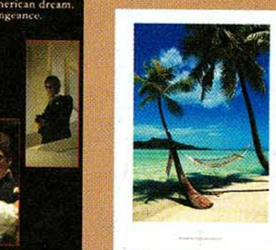
G-819.170 / € 7,69
CATWOMAN *64x90cm*

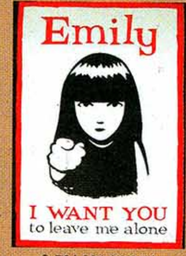


G-808.568 / € 7,69
SHREK 2 *64x90cm*



G-789.387 / € 7,69
SPIDER-MAN 2 *68,5x101,6cm*





G-796.120 / € 6,69
ISLAND HAMMOK *61x91cm*



G-764.694 / € 6,69
EMILY THE STRANGE *68x102cm*

G-808.480 / € 6,69
SOUL REAPER *61x86cm*



G-795.380 / € 7,69
KILL BILL POSTER
61x86cm

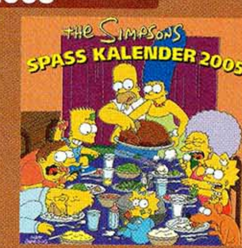
KALENDER 2005 *ca. 30x30cm*



L-824.720 / € 11,95
KILL BILL



L-823.490 / € 12,95
SHREK 2



L-823.510 / € 9,95
THE SIMPSONS



L-823.440 / € 12,95
SPIDER-MAN 2

H-810.335
€ 17,90
KILL BILL: THE BRIDE
8" Actionfigur, Größe: ca. 20cm

H-810.345
€ 9,95
KILL BILL: GO-GO
8" Actionfigur, Größe: ca. 20cm





A-800.820 / € 6,99
KILL BILL 'PUSSY WAGON'
Metall-Keyring Größe: 7x4,4cm

Viele weitere Filmthemen unter www.closeup.de!

Fies! Die Kriegsdaten der USA aufgelistet wie die Tourneedaten einer Band!



T-774.27
€ 15,90
100% Baumwolle, Größen: XL, L, M
US WORLD DOMINATION TOUR T-SHIRT

T-796.20 / € 29,90
70% Baumwolle, 30% Polyester Größen: XL, L
US WORLD DOMINATION TOUR KAPUZEN-SWEATSHIRT



Z-796.140 / € 4,99
US WORLD DOMINATION TOUR TASSE
Höhe: 9,5cm, ø 8cm

G-792.590 / € 6,69
US WORLD DOMINATION TOUR POSTER *68,5x101,5cm*



G-818.050 / € 7,69
HELLBOY POSTER
64x90cm



H-807.290 / € 42,90
HELLBOY 18"
Rotocast-Actionfigur mit 20 Artikulationspunkten, echter Kleidung und diversem Zubehör. Größe: 45cm

MATRIX RELOADED

Sonnenbrille Nasenzwicker ohne Bügel, mit Etui (Hardcase). Bei dieser Brille handelt es sich um kein von einem Rechteinhaber bzw. Lizenzgeber lizenziertes Produkt.

Z-780.800 / € 39,90
BRILLE DES CAPTAIN – 'MORF'



Z-780.220 / € 39,90 SONNENBRILLE TWINS
Metal Collection, im Matrix-Softcase



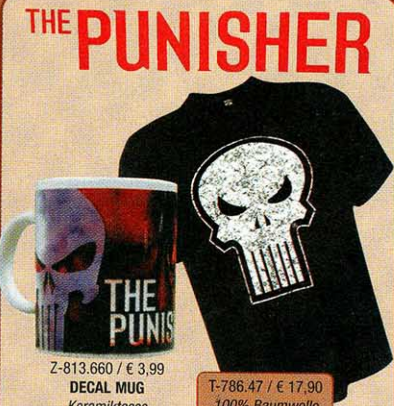
Z-771.500 / € 39,90 SONNENBRILLE NEO
Metal Collection, im Matrix-Softcase

nice price!



H-771.050 / € 11,90 MATRIX RELOADED: NEO
Actionfigur, Größe: 16cm

THE PUNISHER



Z-813.660 / € 3,99
DECAL MUG
Keramiktasse Höhe: 8,5cm, ø 8cm

T-786.47 / € 17,90
100% Baumwolle Größen: XL, L
THE PUNISHER T-SHIRT

Close Up

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE

DOPE

Z-817.400 / € 4,90
HANF STURMFEUERZEUG
Mit leuchtendem Hanfblatt und grüner Flamme, Höhe: 7cm. Kommt in Schwarz, Chrom oder Anthrazit.

Z-758.070 / € 13,99
CANNABIS VORHANG
Maße: 90x200cm, Material: Stoff

SHIRTS *100% Baumwolle*

Es gibt so viel Arschlöcher - und so wenig Kugeln!

T-825.23 / € 14,90
Größen: XL, L
ES GIBT SO VIELE ARSCHLÖCHER – UND SO WENIG KUGELN

"Killer-Spiel" Spieler [lauf so schnell du kannst]

Detail

T-772.23
€ 14,90
Größen: XL, L, M
'KILLER-SPIEL'-SPIELER

Ich gebe immer 100% bei der Arbeit
12% Montag
23% Dienstag
40% Mittwoch
20% Donnerstag
5% Freitag

T-813.37 / € 14,90
Größen: XL, L, M
ICH GEBE IMMER 100% BEI DER ARBEIT

Bombenspezialist

Backprint

Wenn Sie mich rennen sehen, bleiben Sie dicht hinter mir!

T-759.50 / € 12,90
Größen: XL, L, M
BOMBENSPEZIALIST

same shit different day

T-788.58 / € 12,90
Größen: XL, L, M
SAME SHIT, DIFFERENT DAY

WAS IST GEIL UND HAT EINEN STREIFEN AUF DEM RÜCKEN?

Backprint

T-815.66
€ 15,90
Größen: XL, L, M
WAS IST GEIL UND HAT EINEN STREIFEN AUF DEM RÜCKEN?

UDSSR

Detail

T-826.04
€ 14,90
Größen: XL, L, M
UDSSR

DDR

Detail

T-826.48
€ 14,90
Größen: XL, L, M
DDR: OLD SCHOOL

RAMAZZOTTI MILANO

T-799.32
€ 19,90
Größen: XL, L, M
RAMAZZOTTI: MILANO

FLEX CAPS *100% Baumwolle*

T-825.940
€ 13,90
FLEX CAP: FLAME

T-825.960 / € 13,90
FLEX CAP: PATCH
Kommt mit frech ausgefransten Flicken auf dem Schild!

FLAGGEN

E-824.930 / € 8,90
CHE GUEVARA *77,5x100,5cm, ohne Befestigungshilfe*



E-754.330 / € 7,99
CANNABIS & PEACE *73x105cm mit Befestigungsschnur*



E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM
105x73cm mit Befestigungsschnur



E-815.100 / € 7,99 **DEUTSCHLAND**
140x100cm, mit 2 Metallösen

T-807.110 / € 39,90
BERND DAS BROT
100% Baumwolle (80x80cm/135x200cm)

H-799.380 / € 9,95
BERND DAS BROT
Laufende Plüsch-Wackelfigur 'Bernd' nackt, Größe: 9cm

A-799.360 / € 8,50
BERND DAS BROT
Sprechender Keyring 'Bernd' nackt: 'Mein Leben ist die Hölle!' Größe: 8cm

Mein Leben ist die Hölle!



HARIBO

T-802.780
€ 29,90
HARIBO BETTWÄSCHE
100% Baumwolle (80x80cm/135x200cm)

PLAYBOY

WENDEKISSEN !

Z-816.330 / € 8,90
PLAYBOY - KERAMIKTASSE
Kommt schön verpackt im 'Playboy'-Geschenkkarton!

T-816.310 / € 19,90
PLAYBOY-KISSEN 'BUNNY',
100% Polyesterfleece
Maße: 35x50cm

T-796.160 / € 31,90
PLAYBOY-BETTWÄSCHE
100% Polyester-Satin (80x80cm/135x200cm)

Z-499.900 / € 4,99
ICH CHEF DU NIX
Höhe: 9,5cm, ø 8cm

Z-752.290 / € 2,99
PUPSSPRAY
Dieses Pupsspray stinkt bestialisch – genau das Richtige für fiese Scherzkekse!

Z-783.760 / € 13,90
POLIZEISIRENENWECKER BLAU
Enthält Lämpchen und 2 Batterien. 8x12cm Digitaler Wecker mit Licht- und Soundsirene.

FUNSTUFF

Z-787.410 / € 5,90
PARTY SHOOTER BOTTLE BONG
Partyshooter auf die Flasche stecken und der Inhalt schiesst innerhalb von wenigen Sekunden durch den Rachen...!!!

Z-816.450 / € 29,90
HUMPHREY, DER GEILE HUND
Plüschfigur mit Sound und Bewegung. Humphrey kann am Bein oder z.B. an einem Regalpfosten angeklemmt werden. Er rammelt und stöhnt dabei. Total witzig! Größe: 30cm

SO BESTELLT IHR:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,24 € / Anruf
01804 - 450 450

Bestellfax
0711 - 450 45 50

Bitte Stichwort „X60“ angeben!

Oder kommt in die Close Up Shops
Stuttgart, Gloriapassage
Reutlingen, Wilhelmstr. 85
Bielefeld, City Passage

- **Mindestbestellwert € 13,- und ab einem Bestellwert von € 75,- versandkostenfrei!**
- **Versandkosten: BRD € 3,70 · A/CH € 5,50 Bei Nachnahmesendungen (nur BRD) berechnen wir zusätzlich € 3,70**

Die Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei Close Up, Zeppelinstraße 41, 73760 Ostfildern in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden.

Katalog gleich gratis anfordern!





STAUBIG Ein Helikopter wirbelt realistisch den Staub der Straßen auf.



ANSICHTEN Duckende oder kriechende Soldaten geben ein kleineres Ziel ab.



WAFFENKUNDE Ihr Trupp kämpft standardmäßig mit dem vollautomatischen M4-Sturmgewehr. Die Waffe gibt es außerdem mit aufgeschraubtem Granatwerfer.

Full Spectrum Warrior

Hinter der Shooter-Optik verbirgt sich ein Echtzeit-Taktik-Spiel: Sie geben die Befehle und lassen Ihre Männer dann machen.

Full Spectrum Warrior trägt ein Shooter-Kleid, doch darunter kommt das Genre der Echtzeit-Taktik zum Vorschein: Sie dirigieren zwei Trupps strategisch durchs fiktive Zekistan und nehmen es mit Terroristen auf. Die Kamera hängt mitten im Geschehen, statt gottgleich über allem zu schweben: Suchen Ihre Männer hinter einem Autowrack Deckung, rutscht die Perspektive entsprechend nach unten; geben Sie den Befehl zum Gegenfeuer, spähen die Figuren übers Dach hinweg, woraufhin die Ansicht wieder nach oben wandert.

Erst Ernst, dann Spaß

In den Bits und Bytes von **Full Spectrum Warrior** stecken die Überreste einer Lehrsoftware: US-Soldaten sollten damit den Städtekampf üben. Aus dem trockenen Fundament wurde ein Titel, der vor allem Entertainment-Bedürfnisse befriedigt. Schon der Vorspann wirkt, als wäre er direkt einem Kinofilm entnommen: Soldaten wandern durch die vom Krieg zerklüfteten Straßen Zekistans. Bei jeder Nahaufnahme friert das Bild kurz ein, um per Textbotschaft über die Figuren zu informieren. Jeder Mann im Team ist einzigartig: Der eine macht sich vor Angst in die Hosen, der andere ist Meister im Dummschwätzen. Angeschlagene Figuren werden während eines Einsatzes über die Schulter geladen, um sie in Sicherheit zu bringen. Fällt ein Soldat, folgt das „Game Over".

Taktik mit Servolenkung

Obwohl etliche Icons auf dem Bildschirm blinken, ist die Steuerung simpel wie das kleine Einmaleins. Ein Rechtsklick lässt vier Richtungsfelder entstehen, die Sie mit der Maus über den Boden schieben. Noch ein Klick lässt Ihr Team zum anvisierten Punkt vorrücken. Innovativ ist, wie sich die Kameraperspektive auf die Wahrnehmung der Soldaten auswirkt. Fliegen Ihrem Trupp plötzlich die Kugeln um die Ohren, sind Sie wehrlos, bis Sie den Feind mit der Maus manuell aufspüren. Mit dem Scrollrad zoomen Sie auf Häuserdächer, um Scharfschützen ausfindig zu machen. Ist der Gegner im Bild, weiß auch Ihr Team Bescheid und kann sich wehren.

Zeitgemäße Grafikeffekte

Plastischer Nebel steigt hinter abgeschossenen Raketen auf, und wenn Sie den Bildausschnitt gen Himmel schieben, verschwimmen die Konturen im Sonnenlicht. Vor allem die Havoc-Physik-Engine ist dem Spielspaß zuträglich: Granaten sprengen etwa Markisen in die Luft, die samt Stützpfeiler realistisch einstürzen. Um solche Optikfinessen zu genießen, brauchen Sie mindestens 2.000 MHz und eine Grafikkarte der Marke Radeon 8000 Pro.

THOMAS WEISS



*Trotz des gewaltigen Realismusanspruchs spielt sich **Full Spectrum Warrior** wie am Schnürchen: Erst von Deckung zu Deckung hechten, dann die Flanke suchen und den Gegner in die Mangel nehmen – ein simples, aber hervorragend umgesetztes Konzept.*

Entwickler: Pandemic Studios
Anbieter: THQ
Termin: September 2004



Call of Duty

United Offensive | Kaum mehr als sechs Stunden verbrachten routinierte Shooter-Fans mit Call of Duty. Das Add-on United Offensive verdoppelt die Spielzeit.

Die Einzelspieler-Kampagne setzt weiterhin auf jene cineastischen Skript-Sequenzen, die bereits bei **Call of Duty** erheblich zur einzigartigen Atmosphäre beigetragen haben. Wie im Hauptspiel übernehmen Sie die Rolle eines Soldaten der Alliierten – der russischen, amerikanischen oder der britischen Seite. Zwar agieren Sie nicht aus der Sicht der Original-Charaktere, sehen allerdings immer wieder aus **Call of Duty** bekannte Gesichter. Selbstverständlich spielen Sie einige der wichtigsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs auch im Add-on nach (mehr dazu im Extrakasten). Unabhängig davon, mit welcher der drei Seiten Sie gerade um den Sieg kämpfen, fühlen Sie sich stets mitten im Geschehen. Gegnerische Bomber jagen vorbeifahrende Fahrzeuge in die Luft, ein ganzer Kugelhagel rauscht an Ihren Ohren vorbei und links und rechts Ihrer Kameraden gönnen Ihnen die gewaltigen Explosionen keine Verschnaufpause. **United Offensive** inszeniert auch besondere Missionen, die man in dieser Form nicht erwarten würde, etwa eine Verfolgungsjagd an Bord eines Bootes oder die Flucht auf einem Motorrad. Das Prinzip: Der Mitstreiter steuert, Sie feuern.

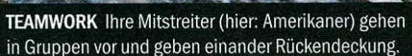
Wind of Change

Bei einer Erweiterung zu einem Ego-Shooter sind zusätzliche Waffen obligatorisch. Rauchgranaten, Bazookas, Flammenwerfer oder tragbare MGs erweitern das ohnehin große Arsenal des Hauptspiels. Solch ein tragbares MG muss der Spieler im Liegen aufstellen. Auf Wunsch rennt Ihr Alter Ego aber auch manchmal eine begrenzte Zeit, was vor allem in brenzligen Situationen Leben rettet – währenddessen kann die Waffe natürlich nicht benutzt werden. Eine weitere Neuerung: Wer den Sprengsatz erst ein paar Sekunden nach dem Abreißen des Stiftes in die Richtung des Gegners wirft, vermeidet,



BOMBASTISCH Gray Matter wertet die veraltete Quake-3-Engine durch neue Partikeleffekte auf.





TEAMWORK Ihre Mitstreiter (hier: Amerikaner) gehen in Gruppen vor und geben einander Rückendeckung.



GEFÄHRLICHER FLUG Während Ihr Bomber seine Fracht abwirft, wehren Sie die Angriffe der deutschen Jagdflugzeuge ab.

dass dieser die Granate möglicherweise aufhebt und zum Spieler zurückbefördert.

Spiel mit mir

Glücklicherweise hat Gray Matter auch an alle Internet- und Netzwerk-Spieler gedacht und drei neue Modi eingebaut. Zum einen gibt es den aus vielen anderen Spielen bekannten Capture-the-Flag-Modus – Ihr Team dringt in die gegnerische Basis ein und erobert die Flagge des Feindes. Zum anderen erkennt ein geübtes Auge einen leicht abgewandelten Spieltyp: Bei Domination gilt es, durch die Kontrolle von fünf auf der Karte verteilten Flaggen Punkte zu sammeln. Im dritten Modus, Base Assault, verteidigt der Spieler die eigene Basis gegen die Angriffe der Kontrahenten. Streng genommen sind dies keine besonderen Innovationen, aber allein die drei neuen (von Ihnen steuerbaren) Fahrzeuge schaffen mehr Abwechslung für die ohnehin spannenden Online-Matches. Beispielsweise sind Sie mit dem Jeep schneller unterwegs und haben zudem Platz für zwei Kameraden. Diese wiederum halten während der Fahrt den Gegner unter Beschuss – wahlweise mit der eigenen Waffe oder mit dem am Bord montierten Maschinengewehr. Alternativ dringen Sie mit einem leichten oder einem schweren Panzer zu der gegnerischen Basis vor – während der leichte Panzer Platz für zwei Spieler bietet, sind Sie im schweren auf sich allein gestellt.

Ein spezielles Bonus-System soll für einen weiteren Motivationsschub sorgen: Entsprechend Ihren Leistungen und dem davon abhängigen Rang ergattern Sie drei mögliche Boni: mehr Granaten verschaffen Ihnen einen Munitionsvorteil, ein Fernglas lässt Sie die Feinde frühzeitig erkennen oder aber Sie fordern die Artillerie-Unterstützung. Zwar verlieren Sie beim Verlassen des Gefechts alle Ihre bis dato erkämpften Ränge, mehr Ansporn bringt diese Neuerung jedoch allemal. Wenn alles glatt verläuft, unterziehen wir **United Offensive** bereits in der nächsten Ausgabe einem ausführlichen Test.

DIRK GOODING



*Die beklemmende Kriegsatmosphäre von **Call of Duty** wirkt in **United Offensive** noch glaubwürdiger. Zwar dürften die 13 Missionen nicht gerade neue Rekorde in der Kategorie Spieldauer aufstellen, der Abwechslungsreichtum und die zusätzlichen Features deuten aber auf ein unentbehrliches Add-on hin.*

Entwickler: Gray Matter Studios
Anbieter: Activision
Termin: September 2004

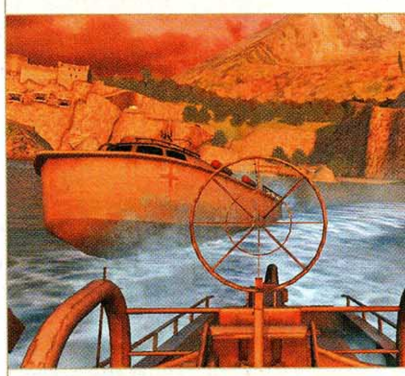
Aller guter Dinge sind drei:



Na Sdorowje
Die Russen stellen ihr Können unter anderem in einer Mission namens „Trenches" (Schützengraben) unter Beweis. Langsam kämpfen sich die einzelnen Soldaten vor – nur mit Ihrer ganzen Feuerkraft erringen Sie den Sieg. Am Ende dieser Kampagne erleben Sie die legendäre Schlacht bei Kursk.



Yankees
Die von Amerikanern „Battle of Bulge" genannte Schlacht zählt zu den größten Operationen, an welchen diese beteiligt waren. Die Offensive im Winter 1944/45 sorgte auf beiden Seiten für hohe Verluste an Menschenleben, Panzern und Flugzeugen. Genau diese Operation steht Ihnen aufseiten der Amerikaner bevor.



Not Amused
Als britische Spezialeinheit erfüllen Sie wichtige Missionen hinter den feindlichen Linien. Im Bild sehen Sie, wie die britische Truppe nach einem erfolgreichen Sabotageakt mit einem Boot zu entkommen versucht. Der Höhepunkt der Kampagne ist die Landung auf Sizilien, wo die Alliierten 1943 Mussolini entmachteten.



GETUMMEL Einige Missionen münden in Massenschlachten von tolkienschen Ausmaßen.

GROSSES KINO Die Zwischensequenzen sind erstklassig gerendert.



SCHAFFE, SCHAFFE Die Arbeiter kümmern sich fleißig um den Abbau der Rohstoffe, aus denen Gebäude entstehen.

Armies of Exigo

Blizzard macht's vor, viele machen's nach. Auch Armies of Exigo orientiert sich an den erfolgreichen Serien des Kultherstellers.

Ob **Starcraft** oder **Warcraft** – Klassiker von Blizzard erfreuen sich nach wie vor größter Beliebtheit und dienen immer wieder als Vorlage für andere Studios. Auch die ungarischen Entwickler von Black Hole Games haben sich für ihr Echtzeit-Strategiespiel **Armies of Exigo** bekannte Paten gesucht und bedienen sich für ihr Spiel im Fantasy-Setting mit Rittern und Trollen unter anderem bei **Starcraft**: So können die Gefallenen nur dann Gebäude errichten, wenn sie den Boden vorher mit einer schleimigen Masse bedeckt haben.

Ausgetretene Fantasy-Pfade

Neben den Gefallenen gibt es zwei weitere Parteien: Das Imperium, bestehend aus Menschen, Zwergen und Elfen, sowie die Biester mit allerlei Ungetier von Trollen bis zu Echsenwesen. Alle drei Völker sind Teil einer klassischen Fantasy-Story, in der einmal mehr das Schicksal der ganzen Welt auf Messers Schneide steht. So altbacken die Mär von Helden und Unholden sein mag, so mitreißend wird sie präsentiert. Neben Zwischensequenzen direkt in Spielgrafik sind immer wieder hervorragend gerenderte Filmschnipsel eingestreut, die annähernd Kinoqualität erreichen. Das verwundert kaum, denn das Entwicklerstudio Black Hole Games ist ein Tochterunternehmen von Cinergi – einem Filmstudio, das unter anderem am Science-Fiction-Streifen **Final Fantasy** mitgewirkt hat.

Unter Tage

Ähnlich herausragende Eigenschaften weist das Spieldesign leider nicht auf; das ist eher grundsolide. Sie errichten Siedlungen, bauen Gold, Holz und Edelsteine ab, bilden eine Armee aus und stärken mit Upgrades die Rüstungs- und Angriffswerte Ihrer Truppen. Danach geht's genretypisch zur Sache – über und unter der Erde. Denn **Armies of Exigo** bietet neben der Ober- auch eine Unterwelt, in der Sie sich ähnlich einem Rollenspiel durch Höhlensysteme prügeln, Charakterwerte steigern und Schätze aufklauben. Die entsprechenden Einheiten vorausgesetzt, können Sie sich jederzeit eine Etage nach unten graben und so etwa gegnerische Verteidigungsstellungen umgehen. Die Handlungen auf den beiden Ebenen laufen dabei übrigens parallel in Echtzeit ab.

DAVID BERGMANN 

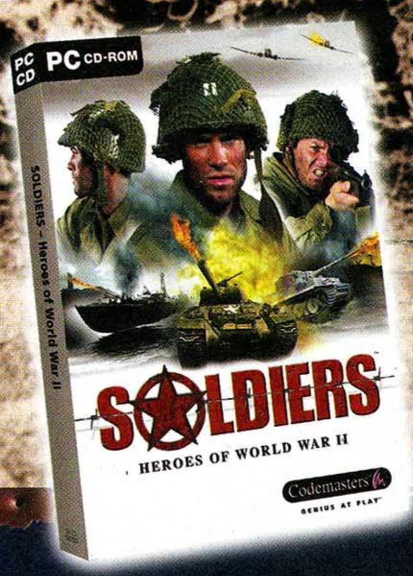
Armies of Exigo spielt sich wie ein „Best of Blizzard". Dank guter Steuerung und abwechslungsreichem Missionsdesign ist das allerdings positiv zu verstehen. Wer von Orks, Elfen und Zwergen nicht schon die Nase voll hat, dürfte gut unterhalten werden.

Entwickler: Black Hole Games
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 9. September 2004

Was können eine Handvoll Männer schon ändern?



„Dürfte neue Standards setzen"
www.4players.de



SOLDIERS

HEROES OF WORLD WAR II













+++ Auf dem Feld der Ehre entscheidet jeder Zug... +++

Hinter feindlichen Linien. Umgeben von einer gigantischen Übermacht. Und mittendrin eine kleine Spezialeinheit. Bedingungen, unter denen vor allem eines zählt: Nerven aus Stahl. Soldiers: Heroes of World War II verbindet knallharte Kommando-Action mit einer packend-realistischen 3D-Grafik in historisch akkuratem Setting. Als Kommandeur von alliierten, deutschen oder russischen Truppen führt man sein Team zum Sieg. Oder ins bittere Verderben...

www.codemasters.de



GENIUS AT PLAY

FLATTERMANN Italiens Goalie Buffon segelt an der Flanke vorbei. Spaniens Raul freut's.

MASSARBEIT Neue Freistoßvarianten sorgen für ein abwechslungsreicheres Spielerlebnis.

RÜDE ATTACKE Derartige Fouls ahnden die nun permanent sichtbaren Pfeifenmänner sofort und regelkonform.

Pro Evolution Soccer 4

Nach der Europameisterschaft ist vor der Europameisterschaft: Konamis Referenz-Kick Pro Evolution Soccer geht mit allerlei Neuerungen in die vierte Runde.

Wussten Sie schon, dass ...

... die japanische Version von **PES 4** namens **Winning Eleven 8** bereits am 5. August in Fernost erschienen ist und Brasiliens Altstar Zico das Cover ziert?
... es einen neuartigen Mehrspieler-Modus mit Headset-Unterstützung geben soll?
... auf die besten Spieler ein 6-Sterne-Schwierigkeitsgrad wartet?
... Lettland die einzige neue Nationalelf im Vergleich zum Vorgänger ist?
... erstmals das Dortmunder Westfalenstadion berücksichtigt wird?
... nun auch Rangeleien und Rudelbildungen mit anschließenden Platzverweisen möglich sind?
... **PES 4** endlich einen ständig sichtbaren Schiedsrichter enthält?
... zu alte Spieler im Liga-Modus Spielstärke einbüßen und ihre Karrieren beenden?
... Sie im Training zur Verbesserung der Schnelligkeit Ihre Spieler 100-Meter-Läufe absolvieren lassen dürfen?

Nachdem **Pro Evolution Soccer** EA Sports' **FIFA**-Serie bereits vor einigen Jahren auf der PlayStation 2 den Rang abgelaufen hatte, erklommen die Japaner mit ihrer ausgezeichneten Fußballsimulation letztes Jahr auch den PC-Thron. Zwar kam **PES 3** nicht an die sensationelle Optik von **FIFA 2004** heran, transportierte dafür aber ein sehr viel realistischeres Spielerlebnis auf das Grün und überzeugte mit einer PC-Spielern bis dato unerreicht guten Ballphysik und Steuerung.

Neue Tricks

Doch das Team um Chef-Entwickler Shingo Takatsuka ruht sich nicht auf erworbenen Lorbeeren aus, sondern verspricht für den vierten Teil noch bessere Spielbarkeit sowie eine aufpolierte Optik mit vielen neuen Animationen und Special Moves. So sollen Torhüter beispielsweise den berühmten Scorpion-Kick von Kolumbiens Ex-Nationaltorhüter René Higuita beherrschen, bei dem er den Ball per Hechtsprung mit der Hacke von der Linie kratzt. Außerdem können Sie Freistöße nun mit zwei Spielern ausführen und die Dribbling-Funktion wurde um diverse Übersteiger erweitert.

Mehr Teams

Eine größere Auswahl an Spielsystemen und taktischen Vorgaben sorgt für ein variantenreicheres Spiel, das die ebenfalls überarbeiteten KI-Schiedsrichter vor allem hinsichtlich der Vorteilsregel besser leiten sollen. Im Gegensatz zum Vorgänger sind mit knapp 200 Teams doppelt so viele Vereins- und Nationalmannschaften mit von der Partie, die zudem alle über Originaldaten verfügen. Geplanter Erscheinungstermin ist Mitte Oktober.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

*Ich muss kein Prophet sein, um Ihnen zu versprechen, dass **PES 4** dank des bewährten Gameplays und der nützlichen Verbesserungen ein absoluter Volltreffer wird. Wünschenswert wäre allerdings ein etwas spritzigeres Kommentatorenduo als beim Vorgänger.*

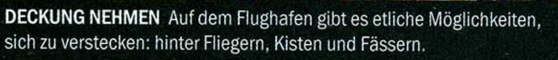
Entwickler: Konami Japan
Anbieter: Konami
Termin: Oktober 2004

Medal of Honor:

Pacific Assault | D-Day ade: Statt zum zigsten Mal die Landung in der Normandie spielbar zu machen, lässt es Pacific Assault auf den pazifischen Kriegsschauplätzen krachen: von Pearl Harbor bis Guadalcanal und Tarawa.

In Medal of Honor: Pacific Assault wird in erster Linie geschossen: Ihre





DECKUNG NEHMEN Auf dem Flughafen gibt es etliche Möglichkeiten, sich zu verstecken: hinter Fliegern, Kisten und Fässern.



TAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN Wie in Brothers in Arms ist es möglich, den Trupp mittels Kommandos wie „Angreifen!" oder „Stellung halten!" zu steuern.

Physik-Power

Pacific Assault benutzt die Havoc-Physik-Engine, damit Objekte wie Häuser realistisch in sich zusammenstürzen.

1

2

3

4

Der Zweite Weltkrieg ist derzeit der Schwamm, den Spiele-Entwickler bis auf den letzten Tropfen auswinden. Die Kämpfe in Europa sind nach **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** und **Call of Duty** ausgefochten, jetzt folgt mit **Pacific Assault** der Szenenwechsel. Das Spiel erstreckt sich über 25 Levels, beginnend mit dem Überfall auf Pearl Harbor bis hin zum Angriff auf Tarawa, einer Koralleninsel im mittleren Pazifik. Ben Kusin von Electronic Arts, Los Angeles, schaute in der PC-Games-Redaktion vorbei, um uns die spielerischen Qualitäten des Pazifik-Shooters fühlen zu lassen: „Wir haben drei Levels für euch. Spielt!" – zwischen dem Befehl und seiner Ausführung verging kaum eine Sekunde.

Moral macht Männer munter

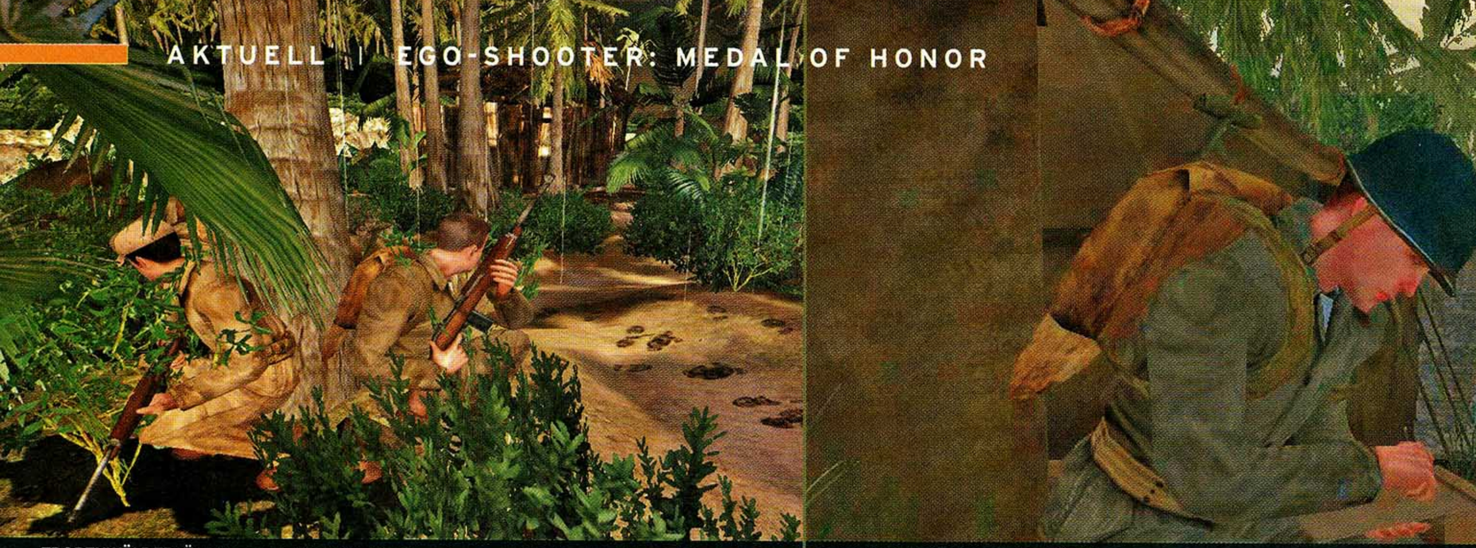
In **Pacific Assault** wird in erster Linie geschossen. Ihre Gegner sind die Japaner, Ihre Rolle ist die von Private Marine Tom Conlin. Mit Revolver, Maschinenpistolen und Handgranaten pirschen Sie durch den

Gegner sind die Japaner, Ihre Rolle die von Private Marine Tom Conlin.



FEUER UND RAUCH Partikeleffekte wie Feuer und Rauch meistert die neu programmierte Grafik-Engine mit Bravour.

REALISTISCHE LANDSCHAFTEN Vergessen Sie bei dem idyllischen Tropenparadies nicht, dass Sie hier eigentlich Krieg gegen die Japaner führen sollen.



TROPENWÄLDER Üppiges und animiertes Buschwerk erweckt den Dschungel zum Leben.

DIALOGE VOR EINSATZBEGINN Vor jedem Einsatz verfolgen Sie die Gespräche ...

Dschungel und ballern bei Feindeskontakt ohne Unterlass. So weit, so altbekannt. Doch es gibt sie, die kleinen, aber feinen Neuerungen, die den Titel leicht von seinen Vorgängern abheben.

Zum Beispiel das Moral-System, von dem das Verhalten der computergesteuerten Soldaten abhängt. Gegner, die eingeschlossen im Kugelhagel eines Maschinengewehrs um ihr Leben bangen, werden ihre Waffe mit zittriger Hand führen und kaum einen Schritt nach vorn wagen. Erfolgt ein überraschender Zusammenstoß mit dem Feind auf offenem Felde, so reagieren die Japaner weitaus cleverer: Sie verschanzen sich hinter Bäumen, brüllen Formationsbefehle und koordinieren ihre Angriffe. Das ist der Zeitpunkt, an dem Sie deren Anführer ins Visier nehmen sollten. Wer den Ober-Japaner erwischt, degradiert den Gegner zum aufgescheuchten Hühnerhaufen. Außerdem stimmen Ihre Mitstreiter ein Lobkonzert an: „Tommy hat den Captain erwischt!", heißt es dann und die Moral der eigenen Mannen schnellt nach oben – mit ihr die Zielgenauigkeit.

„Vor einer Gegnersorte muss man sich besonders in Acht nehmen", warnt Kusin. Er spricht von den japanischen Soldaten, die nach dem Bushido-Kodex leben, dem Weg des Kriegers. Bestandteil dieser Verhaltensregeln ist ein Märtyrergeist, der Gegner in aussichtslosen Situationen in furchtlose Selbstmörder verwandelt, die schreiend und mit gezogener Waffe auf den Spieler zustürmen.

> Sie erteilen nicht nur per Knopfdruck eigene Befehle, sondern horchen auch auf die Anweisungen Ihres Truppführers.

Team aus Fleisch und Blut

Waren Sie in **Allied Assault (dt.)** noch regelmäßig alleine unterwegs, kämpfen Sie in **Pacific Assault** überwiegend im Team. Sie erteilen per Knopfdruck nicht nur eigene Befehle, sondern horchen auch auf die Anweisungen des Truppführers. Ein Symbol am oberen Bildschirmrand zeigt an, welcher Befehl gerade aktuell ist: etwa „Vorwärts" oder „Angreifen". Links dagegen weist Ihnen ein Zeiger im Kompass die Richtung durch verwinkelte Dschungelpfade.

Wie in **Brothers in Arms** sinnieren die Kameraden vor den Einsätzen über die bevorstehende Mission und offenbaren dadurch ihre Persönlichkeit. Auch in den Gefechten zeigen sich die Mitstreiter redefreudig, indem sie regelmäßig Ihre Aktionen kommentieren. Wer nach vorne stapft, kriegt ein „Sei vorsichtig, Tommy" nachgesagt. Wer sich im Sperrfeuer befindet, dem brüllen die Kollegen Mut zu. Wer Befehle missachtet, erntet Standpauken vom Truppführer. „Die Dialoge passen sich dynamisch Ihrem Vorgehen an", erklärt Kusin.

Eine Besonderheit ist das Erscheinungsbild der Soldaten. Zum einen wirken die Figuren optisch keinen Deut weniger beeindruckend als in **Doom 3**: Die Pupillen reagieren auf Lichteinfall, Zähne lassen sich einzeln zählen und die animierten Gesichtsmuskeln kümmern sich um eine aussagekräftige Mimik. Zum anderen ändert sich deren Aussehen im Spielverlauf: Nach einem anstrengenden Einsatz bilden sich tiefe Augenringe in den Gesichtern, Verwundete tragen Narben davon und hinken nach Verletzungen.

Grafikspielereien

Kusin behauptet mutig: „Unsere speziell für **Pacific Assault** entwickel-

Pacific Assault vs. Call of Duty

CALL DUTY – Call of Duty		MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT – Pacific Assault
Die **Quake 3**-Engine brachte es nur auf eine Grafik-Wertung von 79 Punkten. Vor allem Landschaften wirken aufgrund niedrig aufgelöster Texturen unwirklich.	**Grafik**	**Call of Duty** schwächelt bei den Außenlevels, **Pacific Assault** dreht in diesem Bereich voll auf: Der Dschungel wirkt dank detailreicher Umgebungsgrafik sehr echt.
Als Amerikaner den D-Day in der Normandie erleben, als Brite das Schlachtschiff Tirpitz sabotieren, als Russe Stalingrad befreien – **Call of Duty** kümmert sich um Europa-Gefechte.	**Schauplatz**	Der Überfall auf Pearl Harbor ist der Startschuss des Pazifik-Kriegs: Es folgen Schlachten auf Guadalcanal und Tarawa. Alle Kämpfe bis 1943 werden abgedeckt, der Rest kommt in Teil 2.
Beinahe alle Ereignisse sind geskriptet, die Gegner-KI ist solide. Allerdings ist das Verhalten der Feinde immer gleich und wird nicht von Faktoren wie Angst beeinflusst.	**KI**	Ein Moral-System kümmert sich um die Gegner-KI: Feinde, die unter Druck stehen, zeigen das auch in ihrem Verhalten. So werden Massenkämpfe interessanter.
Bei Massenschlachten kommen auch CPUs mit 2.700 MHz. ins Schwitzen, dafür reicht bereits eine Geforce3 Ti-200, um die meisten Situationen in 1.024x68 flüssig zu spielen.	**Hardware-Anforderungen**	Als absolutes Minimum nennen die Entwickler eine CPU mit 1.400 MHz. In den Genuss der Optik-Effekte kommen Sie nur mit einer Grafikkarte, die diverse Shader unterstützt.
Bombastischer Orchester-Soundtrack, krachende Schussgeräusche,Explosionen am laufenden Band – **Call of Duty** ist Krieg im Leinwandformat.	**Hollywood-Faktor**	In Sachen Präsentation geht **Pacific Assault** den Pfad, den **Call of Duty** schon ausgetreten hat: gewaltige, filmreife Geräuschkulisse gepaart mit Non-Stop-Action.

... Ihrer Kameraden aus der First-Person-Perspektive.

MORAL-SYSTEM Hinter Palmen nehmen die Figuren automatisch Deckung, sofern ihre Moral hoch genug ist.

te Grafik-Engine hält mit der von **Doom 3** mit." – auch wenn das objektiv betrachtet ein wenig übertrieben ist, muss man dem Titel eine hervorragende Optik zugestehen. Eine Mission startet im Dschungel, durch den sich ein Fluss schlängelt. Das Wasser lässt die Textur darunter realistisch verschwimmen und kleine Wellen spritzen hoch, wenn die Soldaten darüber laufen. In der Luft schwebt zwischen Ästen und Baumstämmen feiner, volumetrischer Nebel, vereinzelt bahnen sich Sonnenstrahlen ihren Weg durchs Blätterdach.

Schiebt man den Bildausschnitt direkt auf die Sonne, erblickt man nicht den alten, tausend Mal gesehenen Blendeffekt; stattdessen wird das Bild weich und gelb und flirrend. Es ist der Effekt, den man auch im Konkurrent **Brothers in Arms** sieht. Die Soldaten folgen dem Flussbett bis zu einer Lichtung, an deren Ende eine Felswand steht, die als Abhang für einen Wasserfall dient. Das perfekte Urlaubsziel, würde die Strömung nicht dezent darauf hinweisen, dass gerade Krieg ist, indem sie gefallene Soldaten davontreibt.

Action statt Taktik

Wie schon bei den Vorgängern liegt der Fokus in **Pacific Assault** auf heftig geskripteten Action-Sequenzen. Taktische Überlegungen bleiben größtenteils aus. Eine Mission beginnt beispielsweise am Strand, als sich der Himmel verdunkelt und Regen und Bomben fallen. Die Soldaten flüchten in den Dschungel, wo die Japaner bereits in einem Hinterhalt warten. Wird Tommy lebensgefährlich angeschossen, weicht alle Farbe aus dem Bild; er taumelt, fällt. Dann bleibt noch der letzte Griff auf den Hotkey, um den Sanitäter zu rufen, denn herumliegende Medi-Kits gibt es nicht. Anschließend beobachten Sie aus den müde werdenden Augen Tommys, wie Ihr Retter das Verbandszeug auspackt und die Morphiumspritze ansetzt, Bangen inklusive, denn in diesen Sekunden sind Sie weiteren Treffern hilflos ausgesetzt.

Ein Highlight spart sich **Pacific Assault** bis zuletzt auf: die Tarawa-Mission. Historisch wird der Angriff auf die Koralleninsel gern mit dem Sturm auf Omaha-Beach in der Normandie verglichen, und tatsächlich: Der Einsatz startet in einem von vielen Landungsbooten, die sich unter röhrendem Motor, ratterndem Maschinengewehrfeuer und jaulendem Flugzeuglärm auf die Küste zubewegen. Sie klemmen sich hinters Bordgeschütz, während der Computer die Lenkung übernimmt, und ballern auf japanische Schlachtschiffe, bis deren Türme polternd in sich zusammenstürzen. Am Strand angekommen, erklimmen Sie eine Leiter und erobern einen Holzsteg. Von hier aus haben Sie einen atemberaubenden Ausblick: Das Wasser als verzerrter Spiegel für den Himmel und hunderte von Soldaten darin, dazwischen steigen schwarze Rauchfahnen auf und Schlachtschiffe feuern aus allen Rohren. Sobald das Heer an der Küste zusammenfindet, geht der verlustreiche Angriff auf die japanische Festung los.

Hier zieht **Pacific Assault** einen Schlussstrich – vorerst. Alle Gefechte, die nach 1943 folgen, erleben Sie später im bereits angekündigten Nachfolger. Der Vorhang schließt sich historisch korrekt, sobald die finale Schlacht um Okinawa geschlagen ist. Der Schwamm ist noch lange nicht trocken.

THOMAS WEISS



*Wer vom Genre der Militär-Shooter noch nicht genug hat, wird jedes Byte von **Pacific Assault** lieben: Hier wird actionreich Krieg nachgespielt, natürlich mit dem für die **Medal of Honor**-Serie typischen Hollywood-Bombast.*

Entwickler: EA LA
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Ende 2004

Grafikspielereien

Für Pacific Assault griff EA LA nicht mehr auf die bewährte Quake-3-Engine zurück, sondern entwickelte eine neue Technologie.



DYNAMISCHES WASSER Das Wasser reflektiert die Umgebung und verhält sich physikalisch korrekt, wenn Kugeln einschlagen: Fontänen spritzen hoch, dann entstehen konzentrische Wellenkreise, die kleiner werden.



REALISTISCHE GESICHTER Bartstoppeln lassen sich genau erkennen, die Pupillen reagieren auf Lichteinfall, genauso wie Wangen und Zähne. Übers Spiel hinweg werden die Gesichter im Zuge der Kriegsstrapazen altern.



BLENDEFFEKTE Die Grafik-Engine setzt den Glow-Effekt ein, um etwa Sonnenlicht große Ausdruckskraft zu verleihen. Das führt beispielsweise dazu, dass die Konturen von Blättern verschwimmen, die vor dem Himmel liegen.

Ben Kusin im Interview



PC Games: Derzeit erscheinen viele Ego-Shooter mit langer Spielzeit, etwa **Doom 3**. Wie umfangreich ist **Pacific Assault**?

Kusin: „Der Spielumfang eines Computerspiels hat sich in den vergangenen Jahren radikal geändert. Als ich 1995 anfing, Ego-Shooter zu entwickeln, da waren 40 Stunden unser Ziel. Heute liegt die Spiellänge bei sieben bis 15 Stunden. Wenn der Spielablauf gut ist und zum erneuten Durchspielen einlädt, dann sehen die Spieler gern über geringe Spiellänge hinweg. **Call of Duty** ging ungefähr sieben Stunden, **Doom 3** etwa zwölf – das ist fast doppelt so viel, aber trotzdem fühlten sich **Call of Duty**-Spieler nicht veräppelt. Denn das Spiel war gut. Doch keine Angst: **Pacific Assault** wird kein Sieben-Stunden-Spiel, sondern orientiert sich eher an **Doom 3**. Nicht vergessen darf man außerdem, dass **Pacific Assault** eine situationsabhängige KI bietet, wodurch das Spiel beim zweiten Durchspielen wieder anders verläuft, wenn man sich entsprechend anders verhält. Vom Mehrspieler-Part wollen wir erst gar nicht reden ... "

PC Games: Doch. Zum Beispiel darüber, welche Klassen darin spielbar sind.

Kusin: „Vier Klassen: Infanterist, Sanitäter, Pionier und Versorger. Der Infanterist verfügt über viel Lebensenergie und kann die meisten Waffen benutzen. Der Sanitäter heilt sich selber und andere. Das ist ein wichtiger Aspekt, denn gefallene Spieler dürfen nicht unbegrenzt wieder ins Match einsteigen. Ein Match kann nämlich auch dadurch gewonnen werden, dass der Gegner keine Leben mehr hat. Der Pionier legt Bomben und entschärft selbige. Außerdem legt er Minen und deckt gegnerische auf. Der Versorger kümmert sich um den Munitionsvorrat für Spieler und feste Maschinengewehre. Er verfügt zudem über eine Sprengladung, die eine gewaltige Explosion verursacht."

PC Games: Gibt's im Mehrspieler-Modus auch Fahrzeuge?

Kusin: „Wir experimentierten eine Zeit lang mit Vehikeln im Mehrspieler-Modus, kamen aber zum Schluss, dass Fahrzeuge nicht zur **Medal of Honor**-Serie passen."

PC Games: Unsere Leser diskutierten kürzlich darüber, ob Kriegsspiele Spaß machen dürfen. Wie ist deine Meinung dazu?

Kusin: „Ich denke, es ist okay, wenn man beim Spielen von Kriegs-Shootern Spaß empfindet. Voraussetzung ist jedoch, dass die Entwickler sich ihrer großen Verantwortung bewusst sind, wenn sie ein solch wichtiges Thema behandeln. Es ist wichtig, dass entsprechende Recherche betrieben wird, damit Historisches korrekt weitergegeben wird. Das **Pacific Assault**-Team betrachtet Kriegsspiele als Möglichkeit, gleichzeitig zu unterhalten und zu informieren. Deshalb gibt es im Spiel beispielsweise ein Fenster, das regelmäßig auftaucht und interessante Fakten über den Zweiten Weltkrieg liefert."

PC Games: **Pacific Assault** kommt völlig ohne Blut aus. Wird der Krieg dadurch nicht verharmlost?

Kusin: „Den **Medal of Honor**-Spielen ging es nie um Blut oder ausschweifende Gewalt. Wir führten viele Gespräche mit Kriegsveteranen und keiner davon stellte den Krieg als eine besonders blutige Erfahrung dar. Es fielen eher Worte wie „erschreckend", „ohrenbetäubend", „chaotisch". Diese Emotionen wollen wir mit filmischen Mitteln umsetzen."

Infokasten Ben Kusin

Ende 2002 fing Ben Kusin bei Maxis Software an, wo er unter anderem am Aufbau-Strategiespiel **Sim City 4** und der Lebenssimulation **Die Sims** sowie deren Add-ons (**Die Sims: Superstar**) mitarbeitete. Mitte 2003 wechselte Ben Kusin zu Electronic Arts in Los Angeles, wo er als Marketing-Manager an **Medal of Honor: Pacific Assault** mitarbeitet.

DOOM 3

IT'S COMING FOR YOU.

PC CD-ROM



Dieses Spiel ist bei folgenden Händlern erhältlich:

Players Friend	Konrad-Wolf-Str. 74	13055	Berlin	030/97608716	schilling.s@berlin.de
Media Point	Zepernicker Chaussee 1	16321	Bernau	03338/766151	eschulz@dataways.de
GAMES STORE	Doberaner Str. 110	18057	Rostock	0381/2003330	game-store@freenet.de
Elektronik-Studio	Clara-Zetkin-Str. 20	19288	Ludwigslust	03874/21481	electronic-studio@t-online.de
HIGH TECH SHOP	Insterburger Str. 10	21502	Geesthacht	04152/70612	Lorenz@htsg.de
EDV & Kommunikation	Möllner Landstr. 28	22113	Oststeinbek	040/7148640	mail@edvkropmanns.com
Bulldog- Games	Völksener Str. 46	31832	Springe	05041/972010	andreas@bulldog-games.de
Willi's An-& Verkauf	Rathausgasse 14	41747	Viersen	02162/5788177	
Top-Games	Hörder Semerteichstr. 189	44263	Dortmund	0231/779700	topgam226@aol.com
Test & Buy	Glockengasse 6	47608	Geldern	02831/994151	c.kantimm@gmx.de
Zapp Games	Klarastr. 1	55116	Mainz	06131/230492	
Kuschel-Muschel	Neugasse 5	63594	Niedermittlau/Hasselroth	06055/5400	
Die Spiele-Insel	Drosselweg 2a	61130	Nidderau-Ostheim	06187/936599	
Video Games	Fischbacher Weg 10	65719	Hofheim	06192/22642	medikrebs@gmx.de
JOYPAD Videospiele	Europaplatz 7	72072	Tübingen	07071/364944	
Joypad Videospiele Jäger	Mercedesstr. 12	71063	Sindelfingen	07031/817319	sindelfingen@joypadvideospiele.de
JOYPAD Videospiele	Badstr. 1	72793	Pfullingen	07121/798570	
Video und PC Games	Am Wollhaus 1	74072	Heilbronn	07131/81170 o.-71	kurt-anne@t-online.de
Top-Games	Teichstr. 20	79539	Lörrach	07621/167160	gameconny@aol.com
Mega Star	Güterstr. 1-2	79713	Bad Säckingen	07761/59953	playcom@mega-star.de
Game & Fun Store	Münchener Str. 34	83022	Rosenheim	08031/409866	info@gameandfun.com
Becker's Treffpunkt	Riedweg 9	91413	Neustadt	09161/2400	stefanbecker.stb@gmx.de
Susi's Little Shop	Friedrich-Ebert-Str. 39	93051	Regensburg	0941/565125	slis@susislittleshop.de
Jens Eschler	Lindenstr. 25	98693	Ilmenau	03677/207447	info@swooosh-shock.de
World of Games	Markscheffelshof 8	99817	Eisenach	03691/785296	worldofgames-dannyackermann@web.de
GameHeaven	Otto-Ulig-Str. 13	01454	Radeberg	03528/414797	info@gameheaven.de
G-POINT	Moritzstr. 10/11	04600	Altenburg	03447/375130	info@gpoint-altenburg.de
X-Pert Games	Lindenstrasse 13a	31224	Peine	05171/581418	team@xpertgames.de



MASSENSCHLACHTEN Die Zahl der gleichzeitig dargestellten Gegner kann sich durchaus mit kommenden Titeln wie Rome: Total War messen.

Knights of Honor

Knights of Honor soll den Thron des Strategie-Markts erklimmen, Sie dagegen den Thron von Europa – zumindest im neuen Sunflowers-Aufbauspiel.

Das Ziel des Spiels: Erobern Sie Europa mit allen Mitteln und werden Sie zum Herrscher des mittelalterlichen Kontinents. Doch das ist leichter gesagt als getan. Zuerst wählen Sie sich einen Zeitpunkt sowie ein Königreich aus. Je nachdem für welche der drei Epochen mit ihren jeweils 50 Ländern Sie sich entscheiden, ändert sich auch der Schwierigkeitsgrad. Zur Auswahl stehen das frühe Mittelalter ab dem Jahr 1000 nach Christus, die nachfolgende Ära ab 1200 sowie die späte Ritterzeit ab 1350. Wenn Sie zum Beispiel in einer flächenmäßig unbedeutenden Stadt beginnen, stellen Sie für Ihre Nachbarländer kaum eine Bedrohung dar. Starten Sie dagegen in einem großen Königreich wie Deutschland, Kiev oder Frankreich, verfügen Sie von Anfang an über mehr Bevölkerung und Provinzen. Ihre Akzeptanz im restlichen Europa ist dann natürlich sofort höher. Dieses permanente Abwägen und Entscheiden zieht sich durch das gesamte Spiel – Sie entscheiden nicht nur, mit welchen der 100 Königreiche Sie Bündnisse schließen, sondern auch auf welche Art und Weise Sie Ihre Feinde beseitigen. Die kriegerische Auseinandersetzung ist dabei bei weitem nicht die einzige Möglichkeit. Ebenso können Sie den gegnerischen Herrscher kaufen oder ihn mit einem Handelsabkommen überzeugen. Alternativ schalten Sie ihn durch Ihre Hintermänner oder ein Attentat aus. Oder Sie greifen einfach seinen Feind an – und prompt sind Sie sein Freund. Kaum ein anderes Spiel dieser Art lässt so viele Lösungswege zu.

Durch drei geteilt

Gegen die 3D-Grafik der Aufbau-Konkurrenz hat das zweidimensionale **Knights of Honor** nicht die allerbesten Karten. Trotzdem geben sich die Entwickler Mühe, den Titel möglichst detailreich in Szene zu setzen, und das nicht nur grafisch. Um sich von vergleichbaren Produkten abzuheben, kommen drei Spielansichten zum Einsatz. Zum einen steuern Sie Ihre Kampftruppen im so genannten Schlacht-Modus. Dieser Modus ist am ehesten mit der Ansicht klassischer Strategiespiele zu vergleichen. Hier kämpfen Sie gegen die Armeen Ihrer Feinde, belagern ganze Städte oder verteidigen Ihre Truppen gegen die Angriffe Ihrer Kontrahenten. Durch Hunderte der gleichzeitig dargestell-

Leichtes Königsleben

In Knights of Honor holen Sie sich Erfahrung in zehn Disziplinen. Wir erklären Ihnen die jeweiligen Vorteile.

Kingdom Advantages — PAUSED

Eroberung steigert die Moral Ihrer Truppen und erhöht die Chancen auf einen Sieg.

Wenn Sie Ihre Spionage-Fähigkeiten ausbauen, beschaffen Spione mehr Infos.

Durch Glauben erhöhen Sie die Ehrfurcht Ihrer Untertanen.

Investieren Sie ruhigen Gewissens in den Handel, das zahlt sich aus!

Mit der Entdeckung fremder Kontinente kurbeln Sie Ihre Wirtschaft an.

Eine gute Bildung ist Voraussetzung für Ärzte und Philosophen.

Durch Schutzmaßnahmen wie Festungsgräben sichern Sie Ihre Städte ab.

Besonders erfahrene Landwirte holen mehr Ernte aus Ihren Feldern.

Die Modernisierung Ihres Königreichs zieht die Menschen magisch an.

Veranstalten Sie Feste, um Ihren Beliebtheitsgrad zu steigern.

Close

BESCHÜTZER Oft verteidigen Sie ganze Dörfer, die Ihr Feind sich unter die Nagel reißen will.

ÜBERRASCHEND Der Feind überrennt unsere Truppen, als wir eine Rast einlegten.

ten Soldaten kann sich **Knights of Honor** mit den kommenden Titeln wie **Rome: Total War** oder **Warhammer 40.000: Dawn of War** durchaus messen. Die Einheiten sind detailreich animiert – Katapulte feuern Steingeschosse gegen ganze Gruppen von Gegnern und die Mauerschützen lassen nicht nur ihre Pfeile sprechen, sondern gießen schon mal heißes Öl über die Häupter der Angreifer. Diese versuchen wiederum, mithilfe von Leitern die Mauern zu erklimmen und so in die belagerte Festung einzudringen.

Der Strategiebildschirm stellt die zweite Ansicht von **Knights of Honor** dar. Hier sehen Sie Ihre Städte und Provinzen, verwalten Ihre Ressourcen und führen Ihre Truppen von einem Ort in den nächsten. Neben Bergen, Wäldern, Flüssen und Tälern erkennen Sie liebevoll gezeichnete Städte, Häfen und kleinere Siedlungen. Zusätzliche Wettereffekte unterstreichen die Liebe zum Detail.

Schlussendlich steht Ihnen noch ein Kartenbildschirm zur Verfügung – die so genannte Diplomatie-Ansicht. Hier treffen Sie Entscheidungen über Friedens- und Handelsabkommen, bitten Ihre Nachbarn um eine Audienz, schließen Bündnisse mit anderen Nationen oder er-



SCHÖNE AUSSICHTEN Solche detaillierten Gebäude-Grafiken sehen Sie nur im Schlacht-Modus.



SCHLECHTE AUSSICHTEN Die gegnerischen Truppen haben unser Stadttor aufgebrochen.


LANDSCHAFTSBILDER Die Schlachtfelder unterscheiden sich von Kampf zu Kampf.

kundigen sich über die Gesinnung der Nachbarstaaten gegenüber Ihrem Königreich.

Gut und böse

Ob Sie sich zum rechtschaffenen und beliebten Herrscher oder zum hinterlistigen und machtsüchtigen Tyrann entwickeln, entscheiden nur Sie selbst. Wenn Sie als Herrscher Diplomatie und Geduld beweisen, steigt Ihr Beliebtheitsgrad. Das Wohlbefinden Ihres Volkes ist wichtig – wenn Sie Tavernen bauen und die Stadt durch Mauern vor Angriffen schützen, wirkt sich das positiv auf die Wirtschaft aus und mindert zudem die Gefahr von Aufständen. Aber falls Sie die finstere Seite in sich walten und Ihr Volk leiden lassen, kommt es bald zu ersten Rebellionen. Höhere Steuern oder Verluste Ihrer Truppen bringen das gemeine Volk in Wallung – Aufstände lassen sich dann nicht mehr vermeiden. Solche Krisensituationen haben durchaus negative Auswirkungen. Während Sie durch die Revolten im eigenen Land geschwächt sind, haben Ihre Feinde bessere Chancen, Sie aus heiterem Himmel erfolgreich zu überrennen. Natürlich machen Sie sich derlei Methoden auch zunutze: Nachdem Ihre Saboteure das gegnerische Reich an den Rand eines Bürgerkriegs gebracht haben, belagern Sie einfach die ganze Stadt und schwächen dadurch noch mehr die Moral der feindlichen Soldaten.

Wir warten

Knights of Honor heißt nicht ohne Grund so, schließlich nehmen Sie Leistungen von edlen Rittern in Anspruch. Bis zu neun dieser Helfer können Sie engagieren. Und wieder haben Sie die Qual der Wahl, denn sechs verschiedene Typen warten darauf, Ihnen bei Ihren Eroberungen unter die Arme zu greifen. Krieger, Händler, Spion, Kleriker, Erbauer und Landwirt sorgen dafür, dass Ihre Vorgehensweise sich von Mal zu Mal unterscheidet. Lassen Sie sich von Klerikern helfen, bekommen Sie verschiedene religionsbedingte Boni, während ein Spion Ihnen wichtige Informationen über Ihre Nachbarn beschafft oder diese still und leise um die Ecke bringt. Als ob das nicht genug wäre, steigt jeder Ritter in sechs Fertigkeiten aus 20 verfügbaren auf. Dies erklärt auch die vielen taktischen und strategischen Möglichkeiten, die **Knights of Honor** von anderen Strategiespielen unterscheidet. Doch genau hier ist der Knackpunkt: Die riesige Menge an Icons, Menü-Elementen und diversen Optionen fordert den ganzen Profi. Wir hoffen, dass Black Sea Studios bis zur angepeilten Veröffentlichung im Oktober dieses Jahres die auch für Strategiekenner zu komplizierte Steuerung in den Griff bekommt.

DAVID BERGMANN 

*An der komplexen und unglücklicherweise komplizierten Steuerung werden sich selbst Strategie-Veteranen die Zähne ausbeißen. Bis ich meinen Weg durch die ganzen Menüs gefunden habe, musste ich oft die Erklärung der Optionen im Handbuch nachlesen. Derzeit geht der Entwickler mit der Machete durch den dichten Optionsdschungel. Ich freue mich schon auf die zahllosen Möglichkeiten und Spielwege; auch die im Spiel versteckten Extras wie Spezialeinheiten und Nebenmissionen dürften für zusätzliche Motivation sorgen. Dafür nehme ich die zweidimensionale Optik von **Knights of Honor** gerne in Kauf.*

Entwickler: Black Sea Studios
Anbieter: Sunflowers
Termin: Oktober 2004



SCHLECHTER HERRSCHER Wer nicht auf die Wünsche seines Volkes eingeht, hat mit Revolten zu rechnen.


WASSERRATEN Feindliche Soldaten setzen sich am Ufer ab und greifen unser Lager an.



CHANCENLOS Nur mit einer ebenbürtigen Armee können Sie solchen Angriffen widerstehen.



Aus drei Perspektiven



Im Gegensatz zu anderen Strategietiteln erleben Sie Knights of Honor aus drei verschiedenen Perspektiven.



DIE SCHLACHT

Bei kriegerischen Auseinandersetzungen wechselt das Spiel in den Schlacht-Modus, wo Sie nach Wunsch die Steuerung über Ihre Einheiten übernehmen. Alternativ lassen Sie Ihre Truppen vom Computer befehligen.

STRATEGIE

In der Strategie-Ansicht verwalten Sie Städte und Provinzen, rekrutieren Armeen und schließen diverse Abkommen ab. Auch hier steuern Sie Ihre Truppen direkt.





LANDKARTE

Auf der Europa-Karte erhalten Sie auf einen Blick die Informationen über Ihr Reich sowie Ihre Nachbarstaaten. Somit haben Sie die komplexen Beziehungen immer im Auge.

PLAYZONE über GTA San Andreas

Test-Countdown: Im Oktober erscheint das neue GTA auf PS2.

Mit frischen Infos ist Maik Bütefür, Redakteur unseres Schwestermagazins PLAYZONE, von seinem Vor-Ort-Termin bei Rockstar zurückgekehrt. Aus dem Spielbericht dieser Ausgabe 09/04 stammen auch die Abbildungen auf dieser Seite. Heft 10/04 ist ab sofort im Handel.



GTA San Andreas

Dass GTA San Andreas für den PC kommt, glauben wir trotz ausstehender offizieller Ankündigung ganz fest. Zehn Aspekte, warum Sie sich freuen dürfen.

Statt das alte Spielprinzip aufzuwärmen, kümmert sich Entwickler Rockstar um etliche Neuerungen. Eine Übersicht:

1. Mächtige Metropolen

Der Staat von **San Andreas** umfasst drei Städte, die realen Gegenstücken nachempfunden wurden. Los Santos orientiert sich an Los Angeles. Palmen säumen dort die Straßenränder und täuschen über die Slums hinweg, in denen verfeindete Gangs gegeneinander antreten. San Fierro strahlt den Charme von San Francisco aus und enthält ein fiktives Golden-Gate-Areal. Las Venturas leuchtet bei Nacht wie am Tag, denn Casinos reihen sich dort dicht aneinander; die Metropole trägt die Züge von Las Vegas. Insgesamt ist das Gebiet rund fünfmal so groß wie das aus **Vice City**.

2. Fülliger Fuhrpark

Kein neues **GTA**-Spiel ohne neue Fahrzeuge: Quad-Bikes, Tanklastwagen, Mähdrescher und Monster-Trucks sind dazugekommen. Jetzt radeln Sie sogar auf einem Fahrrad durch die Stadt: Rhythmische Tastenbewegungen lassen die Spielfigur in die Pedale treten.

3. Weniger Warten

Es gab Situationen in **Vice City**, die waren komisch. Etwa wenn man in Höchstgeschwindigkeit den Highway entlangsauste und während waghalsiger Überholmanöver plötzlich einen Ladebildschirm ertragen musste, der so abrupt wieder verschwand, wie er auftauchte. In **San Andreas** gibt es keine Ladezeiten zwischen den einzelnen Städten mehr.

4. Gut gestylt

Rastalocken, Kurzhaarschnitt oder gar Glatze? Reece's Hair Facial Studio verpasst Ihnen eine Frisur nach Wunsch. Hier enden die **The Sims**-Züge aber noch nicht: Im Tattoo-Studio lassen Sie sich nackte Frauen, Logos und andere Bilder in die Haut stechen. Ihr Erscheinungsbild beeinflusst den Spielablauf jedoch nur marginal. So werden sich manche Gangs von einer bestimmten Optik angegriffen fühlen und Ihnen Beleidigungen nachsagen oder handgreiflich werden. Im Großen und Ganzen dient der Modezirkus der Identifikation mit der Spielfigur.

5. Breite Bäuche

Man ist, was man isst – jetzt auch in **San Andreas**. Wer die stetige Nahrungsaufnahme auslässt, verkommt zum Spargeltarzan, der beim ersten eingesteckten Treffer umkippt. Und wer es mit Pizza und Burger übertreibt, mutiert zum Fettwanst – manche Missionen lassen sich dann nicht mehr anwählen, weil sie ein gewisses Maß an Leistungsfähigkeit voraussetzen. In den Fitnessstudios werden Sie überflüssige Pfunde los und gewinnen an Ausdauer, was längere Sprints ermöglicht. Außerdem schulen Sie sich in diversen Kampfsportarten: In Los Santos steigen Sie in den Boxring, üben Schläge und erweitern auf diese Art das Combo-Arsenal. Woanders lernen Sie wiederum Karate-Kniffe. Ihr Kampfstil hängt also von der Wahl Ihres Sportclubs ab.

> Das Erscheinungsbild von Hauptdarsteller Carl Johnson lässt sich beim Friseur und im Fitness- und Tattoostudio ändern.

6. Dreister Diebstahl

Wagendiebstahl schwergemacht! In **San Andreas** herrschen rauere Sitten als in **Vice City**. Dort verließen die meisten Fahrer ihr Auto freiwillig, wenn sich ein Gangster vor ihnen auftürmte. Jetzt brauchen Sie bessere Argumente als einen bösen Gesichtsausdruck und mehr Zeit: Sie zerren, schlagen und treten, bis der Fahrer fluchtartig das Weite sucht. Reißen alle Stricke, empfiehlt sich der Einsatz der Kanone – es ist erstaunlich, wie wenig Redegewandtheit notwendig ist, wenn der Pistolenlauf direkt aufs Opfer zeigt.

7. Coole Charaktere

Tschüs, Tommy Vercetti. Willkommen, Carl Johnson. So heißt die Hauptfigur in **San Andreas**, im Spiel jedoch wird Sie CJ genannt – der Coolness wegen. CJ ist ein typischer Pechvogel. Er wächst in den Slums von Los Santos auf und verlässt den Ort im Zuge des Erwachsenwerdens, um in Liberty City (Sie erinnern sich: der Schauplatz aus **GTA 3**) ein besseres Leben zu führen. Dann stirbt seine Mutter, weil ein paar Gangs in Los Santos das Raufen nicht sein lassen, und auch der Rest seiner Familie droht, im kriminellen Milieu zu versinken. CJ kehrt zurück in die Heimat, um zu schlichten. Doch er hat zwei Probleme: Die Polizei will ihn als Mörder hinter Gittern, die örtlichen Gangs wollen ihn gern unter der Erde sehen.

8. Gemeine Gangster

Tommy Vercetti war Einzelgänger, **San Andreas**-Hauptdarsteller Carl Johnson ist cleverer: Anstatt gegen eine Übermacht alleine ins Feld zu ziehen, heuert er Schlägertrupps an, die die Drecksarbeit für ihn erledigen, etwa Drive-by-Shootings. Außerdem lassen sich Leibwächter einstellen, die im Unterschlupf die Stellung halten. Dadurch ergeben sich neue Taktik-Möglichkeiten: Locken Sie etwaige Verfolger einfach in die Nähe Ihrer Basis, die Bodyguards werden Ihnen im Kampf dann beistehen.

9. Biker-Bullen

Die Polizei hat aufgerüstet: Jetzt sind die Gesetzeshüter auch auf Motorrädern unterwegs, die erstens schneller beschleunigen und zweitens auch problemlos durch enge Gassen kommen. Wenn Ihnen die Motorrad-Cops erst mal auf den Fersen sind, gibt's so leicht kein Entkommen. Die Polizisten hüpfen in einem selbstmörderischen Stunt vom Bike, klemmen sich an Ihrem Kofferraum fest und ziehen sich in den Wagen. Kontermaßnahme: Durchs Schiebedach lugen und mit der Uzi draufhalten.

10. Kaputte Karren

Während auf den Straßen von **Vice City** ausschließlich nagelneue Wagen unterwegs waren, variiert deren Erscheinungsbild in **San Andreas** von blitzblank poliert bis reif für den Schrottplatz. Außerdem verändert sich die Optik der Autos nicht nur dann, wenn Sie frontal gegen Hindernisse krachen, sondern auch beim alltäglichen Fahren: Dreck setzt sich auf Reifen fest und Scheiben werden genauso schmutzig wie Kotflügel. Mehr Schaden entsteht, wenn Sie Schießereien mitmachen: Befindet sich Ihr Vehikel in der Schusslinie, zerbersten Scheiben und in Türen entstehen deutlich sichtbare Einschusslöcher. Ein Besuch in der Waschanlage (Pay and Spray) schafft Abhilfe. (tw)

Entwickler: Rockstar
Anbieter: Take 2
Termin: 2005

The Fall

Last Days of Gaia | Auf den Spuren des Klassikers Fallout wandelnd, gibt das Berliner Entwicklerstudio Silver Style derzeit dem Endzeit-Rollenspiel The Fall den letzten Feinschliff.





Gusseiserne Rüstungen legen Sie mittlerweile mit traumwandlerischer Sicherheit an, im Schwertschwingen macht Ihnen schon lange niemand mehr was vor und grunzende Orks entlocken Ihnen bestenfalls ein müdes Lächeln. Kurzum: Sie wollen raus aus den immergleichen Fantasy-Szenarien und neue Abenteuer erleben. Das können Sie mit dem Endzeit-Rollenspiel **The Fall**, das am 22. Oktober erscheinen soll. Ihr frisch poliertes Blechkleid tauschen Sie hier gegen eine modische Kombination aus zerfetzter Jeans und verschwitztem T-Shirt und die „Axt des blutrünstigen Waschweibs" gegen ein x-beliebiges Schnellfeuergewehr.

Weltuntergangsstimmung

Mit moderneren Waffen sind Sie im Jahre 2083 auch wesentlich besser dran, denn im Ödland regiert das Faustrecht. Ähnlich wie das Kult-Rollenspiel **Fallout** erzählt auch **The Fall** eine Zukunftsvision, die keine gute Laune verbreitet. Im 21. Jahrhundert toppte ein technologischer Fortschritt den nächsten und die Besiedlung des Mars stand kurz bevor. Der Plan: Dem Planeten mit Kohlendioxid eine Atmosphäre zu verpassen, die menschliches Leben ermöglicht. Ein Spiel mit dem Feuer, denn einer fanatischen Sekte gelang es, die CO_2-Vorräte in ihre Gewalt zu bringen und diese in die Erdatmosphäre zu jagen. Was folgte, war nicht nur dicke Luft, sondern Naturkatastrophen, Dürre und ein erbarmungsloser Kampf unter den Überlebenden.

Eine Frage des Charakters

In dieser Welt landen Sie mit einem jungfräulichen Charakter, für den Sie zu Beginn des Spiels lediglich ein Porträt auswählen dürfen, und stehen vor der behelfsmäßigen Basis der „Regierung der neuen Ordnung", wo Sie als Söldner anheuern wollen. Ein kurzes Gespräch mit dem selbst ernannten Präsidenten offenbart akuten Personalmangel und prompt schickt Sie das Staatsoberhaupt zum provisorischen Einwohnermeldeamt, wo Sie Ihren Pass bekommen. Hier haben Rollenspielfans endlich die Gelegenheit, mit Charakterwerten zu jonglieren. Zunächst verteilen Sie Erfahrungspunkte auf sechs Attribute von Stärke über Konstitution bis Charisma. Danach legen Sie die Grundsteine für den weiteren Werdegang Ihres Alter Ego und picken sich aus 14 Fertigkeiten diejenigen heraus, die am ehesten Ihrem Geschmack entsprechen. Sie können aus Ihrem Recken einen versierten Nahkämpfer formen, einen perfekten Scharfschützen, einen Dieb, der selbst Garrett aus der **Thief**-Reihe alt aussehen lässt oder aber einen Rennfahrer, der mehr Benzin im Blut hat als Nick Nolte vor seiner Entziehungskur Alkohol. Wem diese Möglichkeiten noch nicht reichen, der freut sich über

Es geht auch anders

Manchmal geht's auch ohne Kampf. Etwa, wenn wie hier ein Dorf gegen eine fiese Gang verteidigt werden soll.

Zunächst wird eine Bombe mit Fernzünder unter einem erhängten Mitglied der Gang platziert.

Der Plan funktioniert – die Angreifer versammeln sich um den aufgeknüpften Kameraden.

Wird der Zünder im richtigen Moment aktiviert, hat sich die Bedrohung erledigt.



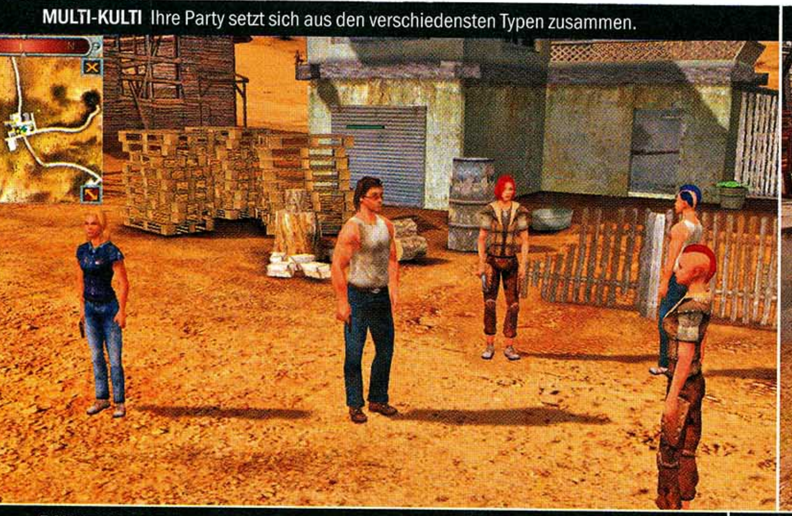
die Unterteilung der Fertigkeiten in jeweils fünf Talente und spezialisiert seinen Nahkämpfer etwa auf effektive Schlagkombinationen. Kleiner Gag am Rande, passend zum Szenario: In Ihrem Pass können Sie angeben, ob Sie sich nach Ihrem Tode zum Verzehr zur Verfügung stellen.

Flotte Flitzer

Sollten Sie sich jetzt fragen, was ein Rennfahrer in der obigen Aufzählung zu suchen hat: **The Fall** bietet mit direkt steuerbaren Vehikeln eines der wohl ungewöhnlichsten Rollenspiel-Features. Genau wie Mel Gibson im Kultstreifen **Mad Max** schwingen Sie sich auf verschiedene Vehikel und können nach Herzenslust durch die Wüste heizen. Doch die futuristischen Buggys und Pick-ups dienen nicht nur der schnellen Fortbewegung oder dem Spaß, sie können auch in Kämpfen eingesetzt werden.

Zicken und zanken

Aber bis zum ersten eigenen Auto ist es ein langer Weg und zunächst einmal bekommen Sie Ihren ersten Auftrag als Söldner im Dienste der Regierung: Sie sollen eine Gang zerschlagen, die sich „Ratskulls" nennt. Ein Auftrag, der für Sie nicht ganz unproblematisch ist, denn die Ratskulls haben Ihre Familie auf dem Gewissen. Da die Bande aber auch klar in der Überzahl ist, stellen Sie zunächst Ihre Kampftruppe aus verschiedenen Söldnern zusammen, die fürs Erste Ihre Party darstellen. Diese umfasst in **The Fall** bis zu sechs Mitglieder. **The Fall** erinnert hier durchaus ein bisschen an **Jagged Alliance**, zumal Ihre Recken eben nicht wie in den meisten Rollenspielen mit Schwertern herumfuchteln, sondern schweres Geschütz auffahren. Ebenfalls an **Jagged Alliance** oder **Knights of the Old Republic** gemahnend: Jedes Mitglied Ihrer Party hat einen eigenen Charakter, eigene Meinungen zu den Geschehnissen in der postapokalyptischen Welt und mitunter auch einen Dickkopf. Reibereien, Wortgefechte und


MULTI-KULTI Ihre Party setzt sich aus den verschiedensten Typen zusammen.


UNTERSCHLUPF Größere Bauwerke wie dieser Bahnhof sind schwer umkämpft.


BANDENKRIEGE In abgelegenen Stützpunkten hockt so manche feindliche Gang.


MIT DEM WOLF TANZEN Sie setzen sich in The Fall nicht nur mit Menschen auseinander.

Sticheleien sind also an der Tagesordnung und sorgen für Kurzweil während Ihres Abenteuers, das Sie laut Aussage von Entwickler Silver Style rund 40 bis 50 Stunden in Beschlag nehmen wird.

Immer hilfsbereit

Aber nicht nur Ihre Mitstreiter haben eine eigene Persönlichkeit – auch alle anderen NPCs in **The Fall** sind einzigartig und mit individuellen Tagesabläufen ausgestattet. Da wird Holz gehackt, getötetes Wild fachmännisch zerlegt oder die selbst gebaute Zeitmaschine poliert, der nur noch ein funktionstüchtiger Fluxkompensator fehlt. Erfahrene Rollenspieler horchen sofort auf: Hier versteckt sich doch eine Quest. Und tatsächlich, dem Besitzer des futuristischen Gefährts, das nicht von ungefähr an **Zurück in die Zukunft** erinnert, kann geholfen werden. Insgesamt greifen Sie den Bewohnern des Ödlands in 150 Quests unter die Arme und müssen dabei nicht immer nur einen bestimmten Gegenstand von A nach B bringen. Ein aufstrebender Zeitungsverleger heuert Sie beispielsweise an, ihm fünf spektakuläre Geschichten zu liefern. Das erledigt sich während Ihres Abenteuers, das Sie zu diesem Zeitpunkt gerade erst angetreten haben, quasi wie von selbst.

Taktisch klug

Eine Odyssee, die übrigens alles andere als ungefährlich ist. Immer wieder stößt Ihre Party auf fiese Gangs oder Gegner der neuen Regierung. Entsprechend wichtig und ausgeklügelt ist das Kampfsystem von **The Fall**: Die Auseinandersetzungen laufen grundsätzlich in Echtzeit ab, können aber jederzeit pausiert werden. Dann haben Sie die Möglichkeit, in aller Ruhe neue Befehle auszugeben. So lassen Sie Ihre Männer neue Positionen beziehen, hinter Kisten oder Fässern in Deckung gehen und vorzeitig die Waffe nachladen. Wer's noch taktischer mag, der lässt seine Truppen je nach Kampfsituation knien oder flach

Revolver-Helden: Kleine Waffen, große Wirkung



Düster

Beim Design von The Fall hat Silver Style es geschafft, das Flair einer postapokalyptischen Endzeit-Vision überzeugend zu vermitteln. An allen Ecken und Enden trifft der Spieler auf unwirtliche und verlassene Überbleibsel der alten Zivilisation.

auf dem Boden liegen, um entweder selbst besser zielen zu können oder seinerseits ein schlechteres Ziel abzugeben. Noch mehr Komfort gewinnen die Kämpfe durch das Feature der Auto-Pause. In den Einstellungen können Sie diverse Bedingungen vorgeben, bei denen das Spiel automatisch pausiert. Etwa wenn ein Söldner aus Ihrer Truppe verwundet wird oder im Kampfgebiet eine Granate explodiert.

Die wertvollen Erfahrungspunkte für niedergestreckte Gegner erhält übrigens nur der Charakter aus Ihrer Kampftruppe, der den Widersacher auch tatsächlich ausgeschaltet hat. Lediglich der Punkteerlös aus erfolgreich beendeten Quests wird gleichmäßig auf alle Mitstreiter verteilt.

Immer im Bilde

Dass Ihnen während des Spiels nicht der Überblick verloren geht, dafür sorgt die übersichtliche Kameraführung des komplett in 3D gehaltenen Endzeit-Rollenspiels. Diese fokussiert immer den zuletzt ausgewählten Charakter aus Ihrer Truppe und ist frei dreh- und zoombar. Außerdem entfällt ein ständiges Nachjustieren des Bildausschnitts, da die Kamera bei Bewegungen automatisch mitfährt. Doch nicht nur die Kameraführung ist gut gelungen, sondern auch das, was diese Ihnen präsentiert. Das postapokalyptische Setting ist glaubwürdig mit heruntergekommenen Siedlungen in Szene gesetzt und die meisten Objekte sind detailliert texturiert. Lediglich die Charaktere halten da qualitativ in der uns vorliegenden Version noch nicht mit. Deren Gesichter sind recht unscharf und die Animationen abgehackt. Aber bis zum Release im Oktober bleibt Silver Style noch ausreichend Zeit zur Nachbesserung.

DAVID BERGMANN 

*Das Endzeit-Setting von **The Fall** gefällt mir sehr gut – weil es noch unverbraucht und hier sehr schön in Szene gesetzt ist. Ein sehr taktisches Kampfsystem und die steuerbaren Vehikel tun ihr Übriges, den potenziellen Rollenspielhit zu komplettieren. Jetzt müssen die Entwickler nur noch Stadium-typische Macken wie Abstürze oder Grafikfehler ausmerzen, an denen die spielbare Version noch krankt.*

Entwickler: Silver Style
Anbieter: Big Ben Interactive
Termin: 22. Oktober 2004

Das Interface

Auto Behaviour
Auto Pause

Verhaltensweisen
Hier können Sie Verhaltensweisen vorgeben, an die sich Ihre Truppe in Kämpfen hält.

Auto-Pause
Mit dieser Funktion können Sie Bedingungen einstellen, bei denen das Spiel während Kämpfen automatisch pausiert.

Fokus
Sollte ein Kampf aufgrund des Auto-Pause-Features unterbrochen werden, springen Sie mit diesem Button direkt zum Ort des Geschehens.

Kampfgeschwindigkeit
Mit diesem Regler lässt sich die Spielgeschwindigkeit während der Kämpfe regulieren.

Übersichtskarte
Hier sind Ihre Party und andere Personen zu sehen. Wichtige Orte sind mit Namen eingezeichnet.

Wichtiger NPC
Sobald Sie in der Nähe eines wichtigen Charakters sind, wird dieser mit einem solchen Pfeil gekennzeichnet.

Charakterporträts
Ein Überblick über die Mitglieder Ihrer Party und deren Zustand. Ein Rechtsklick öffnet die Inventarbildschirme.

Waffen
Anzeige für primäre und sekundäre Waffen sowie den verbleibenden Munitionsvorrat.

Iggy 5 Agnes Carmen 6 Francis 2 Ivana 1 Vasquez

Carsten Strehse im Interview



ER LÖST THE FALL AUF JEDEN FALL Silverstyle-Chef und Spieldesigner Carsten Strehse

PC Games: Wo hast du dich für die Story von **The Fall** inspirieren lassen?

Strehse: „Eine einzige Inspirationsquelle gab es nicht. Ich habe mir alle Filme, die ich zum Thema Endzeit finden konnte, angesehen und unzählige Bücher gelesen. In Bezug auf Computerspiele waren **Neverwinter Nights**, **Gothic** und **Knights of the Old Republic** meine größten Inspirationsquellen, wobei ich mir hier eher das Gameplay im Allgemeinen und weniger die Storys angeschaut habe."

PC Games: In zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit kann sich viel tun. Wie viel von deiner ursprünglichen Vorstellung von **The Fall** hat den Weg ins Spiel gefunden und welche Kompromisse musstest du eingehen?

Strehse: „Die technischen Möglichkeiten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung sind zu Beginn einer Entwicklung immer sehr schwer einzuschätzen. Hier gibt es die größten Abweichungen von unserer ursprünglichen Planung. Unsere Engine bietet heute Möglichkeiten, an die vor zweieinhalb Jahren noch nicht zu denken war. Beim Gameplay selbst mussten wir zum Glück keine Kompromisse eingehen. Hätte sich das abgezeichnet, hätte ich die Veröffentlichung nach hinten verschoben."

PC Games: Wie schätzt ihr als unabhängiges Entwicklerstudio eure Chancen ein, sich gegen Hits wie **Knights of the Old Republic** oder Klassiker wie **Fallout** zu behaupten?

Strehse: „Letztendlich entscheidet die Qualität eines Spiels – und da sind wir uns sicher, mit der Konkurrenz aus den USA mitzuhalten und sogar in etlichen Bereichen besser zu sein. Gerade in Deutschland gibt es sehr viele Rollenspieler und ich denke, sie werden froh sein, zur Abwechslung mal keine Orks und Drachen töten zu müssen. Das soll nicht heißen, dass ich Rollenspiele aus dem Fantasy-Genre nicht mag! Ganz im Gegenteil, ich bin mit **Das Schwarze Auge** und **D & D** groß geworden. Ich denke einfach nur, dass die Rollenspieler auch mal etwas Abwechslung verdient haben."

PC Games: Was sagst du zu der weit verbreiteten Meinung, **The Fall** wäre ein inoffizieller Nachfolger zum Kultspiel **Fallout**?

Strehse: „Sieht man nur die beiden Produkte, kann ich diese Meinung nicht nachvollziehen. Bis auf die Tatsache, dass beide Spiele in einem postapokalyptischen Szenario spielen, haben sie wenig gemeinsam. Das mag die **Fallout**-Fans enttäuschen, aber es ist so. Ich denke, das Ganze kam durch unsere Bemühungen auf, die **Fallout**-Lizenz zu erwerben. Einige Spieler haben daraufhin gedacht, dass **The Fall** ein **Fallout 3** werden soll, was natürlich nie geplant war. Hätten wir die Lizenz erworben, hätten wir **Fallout 3** als komplett eigenständiges Spiel entwickelt."

PC Games: Ihr habt in **The Fall** Fahrzeuge eingebaut, was sehr unüblich für ein Rollenspiel ist. Sind die Vehikel lediglich ein cooles Gimmick oder machen sie spielerisch Sinn?

Strehse: „Sie machen zum Transport und auch im Kampf Sinn. Natürlich macht auch das Fahren selber Laune. Wir planen schon jetzt, spezielle Rennstrecken als Mods zu veröffentlichen. Im Übrigen finde ich die Frage witzig. Sie ist ‚typisch deutsch'. In den USA und bei unseren europäischen Nachbarn wäre nicht nach dem ‚Sinn' gefragt worden, sondern eher, ob die Fahrzeuge als Feature einfach Spaß machen und wie die Sache umgesetzt wurde. Es gibt schon recht große Unterschiede zwischen den Spielgewohnheiten in den verschiedenen Ländern."

PC Games: **The Fall** ist rollenspieltypisch sehr umfangreich und damit anfällig für Bugs. Was tut ihr, damit das Spiel pünktlich und fehlerfrei im Handel steht?

Strehse: „Testen, testen, testen. Sowohl intern als auch extern. Unsere Community binden wir dabei mit ein. Die ersten Leute sitzen bereits in unseren Büros in Berlin und spielen fleißig. Wer noch Lust hat, kurzfristig einzusteigen: Einfach mal in das Forum von www.the-fall.com gehen und dort melden."

PC Games: Das erste Add-on zu **The Fall: Last Days of Gaia** ist bereits in Planung. Kannst du schon Details verraten?

Strehse: „Nur so viel: Die Story knüpft direkt an und die Spieler dürfen ihre Charaktere behalten."

Neocron 2: Beyond Dome of York

Angespielt: Neocron 2 ist die Alternative für alle Online-Rollenspieler, die mit dem Fantasy-Szenario von World of Warcraft und Everquest 2 nichts anfangen können.

Das ist neu in Neocron 2

- Überarbeitete Grafik-Engine mit DirectX-9-Effekten
- Fast doppelt so große Spielewelt mit vielen neuen Bereichen in den Städten Neocron und Dome of York
- Erstmals auch Flugzeuge und Gleiter, die zum Kampf eingesetzt werden können
- Wisdom-of-Ceres-Fähigkeiten bieten neue Ziele für Spieler, die eigentlich schon die Level-Obergrenze erreicht haben
- Übersichtlicheres Benutzerinterface
- Hacknet als Parallelwelt, in der auch körperlich schwache Charaktere den offenen Kampf suchen können
- Mehr Hilfen beim Einstieg



AUFPASSER Solche mit Ketten und Raketen ausgestatteten Roboter bewachen die nördlichen Teile der Wastelands.



NICHTS FÜR ANFÄNGER In den Wüstengebieten leben gigantische Monster, die leichtsinnige Neulinge schnell vertreiben.

Größer, schöner, spannender: Für **Neocron 2: Beyond Dome of York** versprechen die Entwickler eine drastisch aufgebohrte Grafik-Engine, eine fast doppelt so große Spielewelt und packende neue Features. Was Teil 2 wirklich bietet, haben wir anhand der aktuellen Beta für Sie geprüft.

Endzeit-Stimmung

Es ist eine düstere Welt, in die **Neocron 2** Sie versetzt: Umweltverschmutzung, Klimawandel und Atomkriege haben die Erde verwüstet und den Großteil der Menschheit ausgelöscht – 23 der 24 Milliarden Menschen sind tot. Aus dem vormals blauen Planeten ist ein graubrauner Schlammball geworden. Aus den gewaltigen Explosionen resultiert eine verstärkte tektonische Aktivität: Die Kontinente reißen auseinander und bewegen sich innerhalb weniger hundert Jahre so weit wie normalerweise in vielen tausend Jahren. Die Erde wie wir sie heute kennen, gibt es nicht mehr. Ein Teil der Überlebenden flüchtet in riesigen Raumschiffen auf einen weit entfernten Planeten, während die auf der Erde verbleibenden sich in zwei gigantischen, rivalisierenden Metropolen verschanzen: Neocron und Dome of York. Die Entscheidung für eine der beiden Städte bei der Charaktererstellung ist ausschlaggebend für den weiteren Spielverlauf. Je nachdem, welche Fraktion Sie wählen, starten Sie entweder im überwiegend sauberen und sicheren Neocron oder im von einer verheerenden Attacke zerstörten Dome of York. Wer beispielsweise eine kriminelle Karriere anstrebt, ist im düsteren Dome besser aufgehoben.

Zunächst gilt es jedoch, einen Charakter zu erstellen. Jede der vier Klassen hat unterschiedliche Talente: Private Eyes sind wahre Alleskönner und vergleichbar mit Menschen in klassischen Online-Rollenspielen wie **Everquest**. Mönche sind darauf spezialisiert, übernatürliche Psi-Kräfte einzusetzen und können beispielsweise die anderen Mitglieder des Teams heilen. Spione zeichnen sich durch hohe



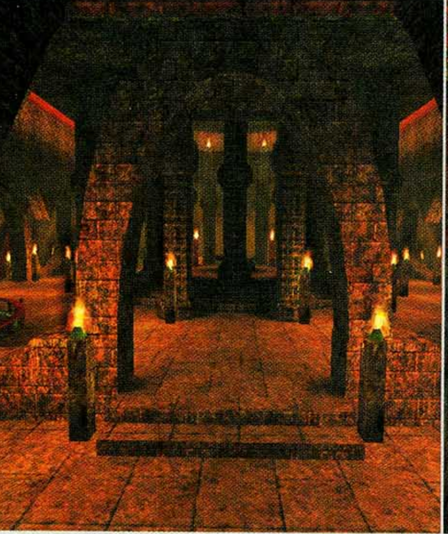
DRACHENTÖTER Diese drachenähnlichen Kreaturen speien Feuerfontänen.

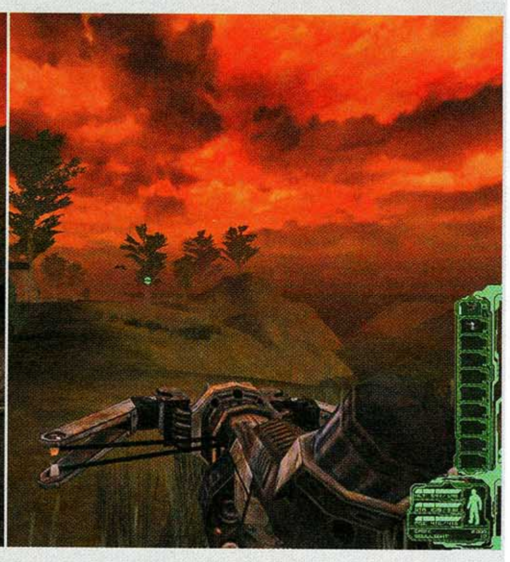


UNBEKANNTES FLUGOBJEKT Die fliegenden Hoverbots sind besonders schwer zu besiegen.

Stärker, schneller, klüger: Das können High-Level-Spieler jetzt erreichen.

Anders als in Teil 1 ist jetzt nicht bei der Level-Obergrenze Schluss. Auch Experten können sich noch weiterentwickeln.



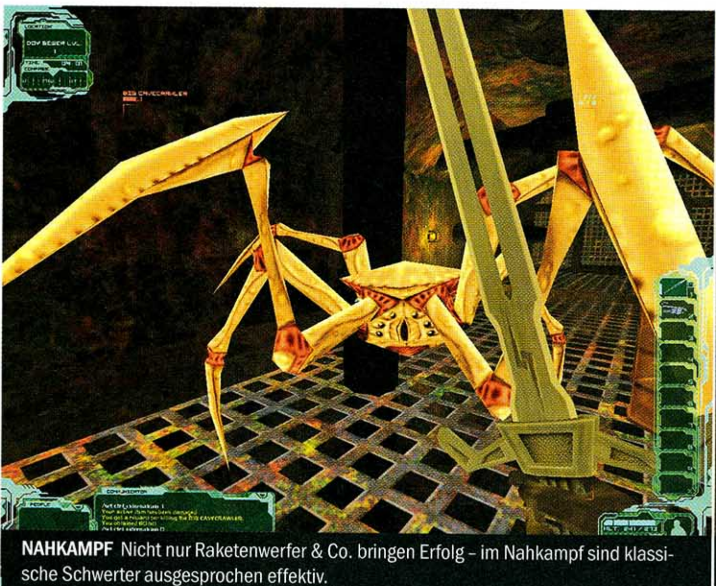


Normalerweise gibt es in Online-Rollenspielen kein anderes Ziel, als seinen Charakter möglichst schnell bis zum höchsten erreichbaren Level aufzurüsten. Anders **Neocron 2: Beyond Dome of York**: Hier ist das höchste Niveau der normalen Fähigkeiten nur eine Voraussetzung, um noch weiter aufzusteigen. Um die so genannten Wisdom-of-Ceres-Fertigkeiten zu meistern, muss ein Spieler beispielsweise 100 Stärke erreichen, danach ein bestimmtes, vorgegebenes Artefakt sowie den Nichtspielercharakter, der ihn trainieren wird, finden und noch mehr Erfahrungspunkte sammeln. Es gibt viele verschiedene mächtige Werkzeuge und Waffen, die einen Ceres-Skill voraussetzen.

Geschicklichkeit und Intelligenz aus und bekleiden daher oft die wichtige Rolle des Hackers in einem Team, der Schlösser und Kisten knackt, hinter denen sich häufig wertvolle Schätze und Extras verbergen. Allerdings fehlt es dem Spion an Kraft, Ausdauer und Psi-Kräften, um als Krieger zu bestehen. Auf diesem Gebiet ist der Tank ein echter Experte: Dank überlegener Kraft und Konstitution ist er der stärkste Kämpfer. Angesichts so gravierender Unterschiede ist es wenig verwunderlich, dass Einzelgänger es reichlich schwer haben in der Welt von **Neocron**. Suchen Sie sich daher so bald wie möglich eine schlagkräftige Gruppe. Insbesondere die „Wastelands" genannte weitläufige Wüste, die Neocron und Dome of York voneinander trennt, mit ihren gefährlichen Mutanten und anderen Kreaturen, sollte von Anfängern nie allein betreten werden. Mit starken Gegnern wie den fliegenden, gepanzerten Hoverbots haben sogar Gruppen Schwierigkeiten. Dann empfiehlt es sich – sofern Sie genügend Geld gespart haben – ein Fahrzeug einzusetzen. Die meisten Vehikel lassen sich von mehreren Charakteren gleichzeitig nutzen: Ein Spieler fährt, die anderen übernehmen die Navigation sowie die Steuerung der Bordkanone. Neu in **Neocron 2** sind zudem fliegende Vehikel.

Jobsuche leicht gemacht

Direkt nach Spielstart treffen Sie auf die ersten Nichtspielercharaktere (Fachterminus NPC), die Tipps zu den ersten Schritten geben. Schade: Anders als zum Beispiel bei **World of Warcraft** erhalten Sie hier noch keine Missionen, sondern wandern erst einmal ohne echtes Ziel durch die Lande. Erste, einfache Aufträge bekommen Sie an speziellen Terminals, die in beiden verfeindeten Städten verteilt sind, oder in Ihrem Appartement. Typische Einsätze sind die Jagd auf bestimmte Monstertypen oder die Säuberung vorgegebener Gebiete. Außerdem gibt es speziell auf Ihren Charakter zugeschnittene Missionen: Geschickte Handwerker sollen beispielsweise eine Waffe bauen; clevere Forscher werden mit der Untersuchung gewisser Gegenstände beauftragt. Als Belohnung win-



NAHKAMPF Nicht nur Raketenwerfer & Co. bringen Erfolg – im Nahkampf sind klassische Schwerter ausgesprochen effektiv.



AUFGEMOTZT Implantate zur Verbesserung der körperlichen Fähigkeiten gehören gegen Ende des dritten Jahrtausends zum Alltag.

Eintauchen in den Cyberspace – das Hacknet

Es hat ein bisschen was von Matrix: In der Parallelwelt „Hacknet" tummeln sich garstige Programme und clevere Hacker.

Das Hacknet ist eine Paralleldimension zur realen Welt von **Neocron** und darf in Teil 2 erstmals selbst erkundet werden. Dadurch eröffnen sich viele spannende Möglichkeiten:

- Theoretischer Zugang zu allen Bereichen, genug Hacker-Geschick vorausgesetzt
- Materialisierung an jedem beliebigen Teleporter in der Welt
- Im Hacknet zählen Intelligenz, Geschick und zusätzliche Fähigkeiten wie „Hacken"
- Beim Kampf gegen Programme sind daher hier nicht Krieger mit ihrer Kraft im Vorteil, sondern intelligente Charaktere



TEAMWORK Große Monster erledigt man am besten gemeinsam.

ken Erfahrungspunkte auf alle Attribute und die so genannte Soul-Light-Anzeige füllt sich, die offenbart, ob Sie gut oder böse sind – bei mutwilligen Angriffen auf andere Spieler sinkt der Soul-Light-Pegel hingegen wieder. Darüber hinaus verdient man sich durch die Erfüllung von Aufgaben Beliebtheit bei den unterschiedlichen Gruppierungen, etwa beim Pharmakonzern Proto Pharm, bei der Sekte Bruderschaft des Crahn oder dem zwielichtigen Tsunami-Syndikat. Ausreichend „Faction Sympathy" – so der Fachbegriff – vorausgesetzt, werden Sie in den jeweiligen Hauptquartieren mit etwas anspruchsvolleren, zusammenhängenden Missionen versorgt. Dazu gehören Botenaufgaben, bei denen Sie beispielsweise Waffenteile in ein geheimes Labor transportieren sollen, aber auch knifflige Arbeiten wie die Infiltration feindlicher Gebiete und sogar das gezielte Aus-dem-Weg-Räumen gegnerischer Spieler. Wer alle Quests einer Fraktion erfolgreich abgeschlossen hat, wird zum Meister ernannt.

Auf zu neuen Zielen

Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg. Die Fähigkeiten eines Charakters verbessern Sie durch Anwendung: Forschung oder andere intellektuelle Betätigungen, beispielsweise Hacken, steigern die Intelligenz der Spiel-

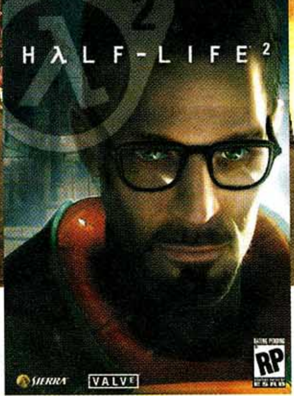


AUSSENPOSTEN In der Wildnis sind Militärstützpunkte verteilt.



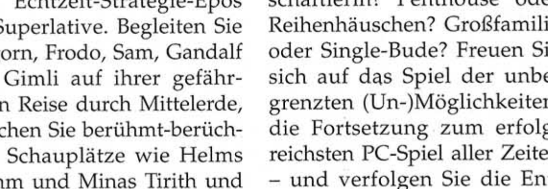
Angriff der Prämien-Hits

Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.









Half-Life 2
Sie wollen wirklich noch etwas über dieses Spiel und den wohl bekanntesten Brillenträger hören? **Half-Life 2** ist der Shooter, der den Benchmark für das gesamte Genre setzt. Hier paart sich technische Brillanz dank herausragender Grafik und ultra-realistischer Spielphysik mit Spielspaß pur. Erscheinungsdatum: September 2004. Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.
Prämien-Nr.: 002396

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Ein Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie berühmt-berüchtigte Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn die riesigen Ents auf Hunderte von Orks treffen. Erscheinungsdatum: November 2004.
Prämien-Nr.: 002545

Die Sims 2
Feuerwehrmann oder Wissenschaftlerin? Penthouse oder Reihenhäuschen? Großfamilie oder Single-Bude? Freuen Sie sich auf das Spiel der unbegrenzten (Un-)Möglichkeiten, die Fortsetzung zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten – und verfolgen Sie die Entwicklung Ihrer Sims von der Wiege bis ins hohe Alter. Erscheinungsdatum: 16. September 2004.
Prämien-Nr.: 002546

Einfach und bequem online abonnieren:



Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD. **WICHTIG:** Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken! (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

* bei Half Life 2: Ausweiskopie zum Nachweis der Volljährigkeit des Prämienempfängers erforderlich

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 06

Teil 2 statt Add-on: Das sagen die Entwickler

Eigentlich war Beyond Dome of York als einfaches Add-on geplant. Im Juni hat Entwickler Reakktor dann bekannt gegeben: Statt einer Erweiterung ist aus dem Projekt ein vollwertiges Spiel geworden. Die Gründe:

- Man wollte ein Stand-alone-Produkt, damit auch Spieler, die **Neocron 1** nicht besitzen, teilnehmen können.
- Neocron City wurde zum Teil so stark überarbeitet, dass die neue Fassung nicht mehr mit der alten kompatibel ist.
- Die Spielwelt wurde fast verdoppelt und es wurden extrem viele neue Elemente (etwa das Hacknet) hinzugefügt, sodass der Rahmen für ein Add-on gesprengt worden wäre.





UMKÄMPFT An solchen Stationen trifft man oft feindliche Spieler.

figur; Kraft und Geschicklichkeit werden in zahlreichen Kämpfen erhöht. Dazu kommen Unterfertigkeiten wie Psi-Kraft oder Begabung beim Bau von Waffen. Je höher der Wert in diesen Bereichen, desto hochwertigere Teile lassen sich zum Beispiel in einem Gewehr verbauen.

Neocron 2 bietet auch neue Ziele für Spieler, die schon fast alles erreicht haben: die Wisdom-of-Ceres-Fähigkeiten. Ceres ist der Name eines ehrgeizigen Forschungsprojekts, bei dem Wissenschaftler und Geheimdienste sämtliches Wissen der Menschheit auf Datenträgern gespeichert haben. Diese Datenbank ist so umfangreich, dass ein Nomadenstamm innerhalb weniger Monate zur Raumfahrerzivilisation heranreifen könnte. Durch die Wisdom of Ceres erhalten High-Level-Spieler unter anderem Zugriff auf völlig neue, besonders hoch entwickelte Waffen. Um diese Fertigkeiten zu lernen, müssen Sie die Obergrenze der normalen Fähigkeiten erreichen, also zum Beispiel 100 Stärke, wenn Sie einen Tank spielen. Danach gilt es, ein spezielles Artefakt sowie einen computergesteuerten Ceres-Trainer zu finden und weiterhin so viel Erfahrung wie möglich zu sammeln – damit haben selbst Experten reichlich neue Aufgaben.

Größtes Plus: Intensive Atmosphäre

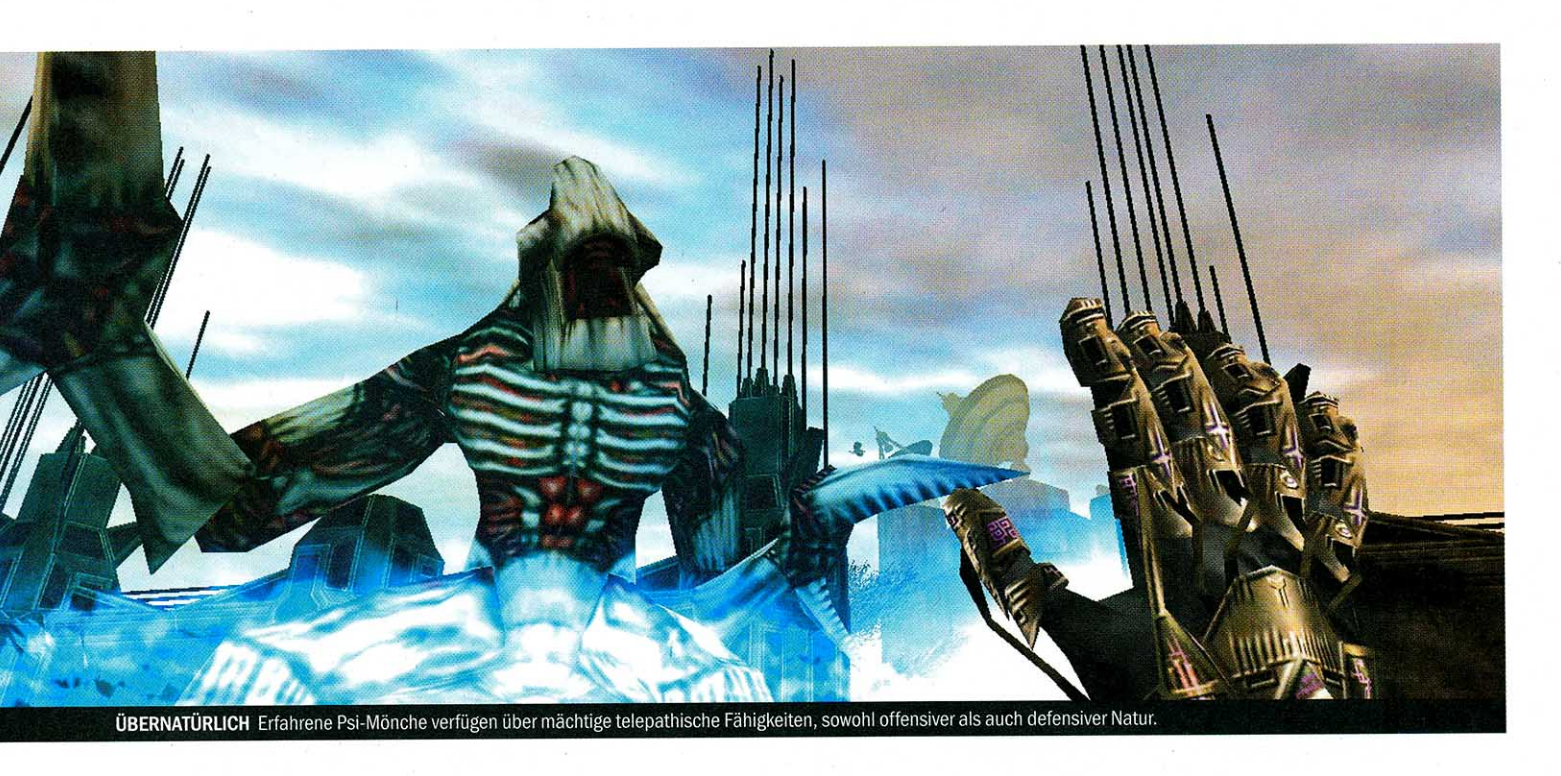
Eine der größten Stärken von **Neocron: Beyond Dome of York** ist die interessante, liebevoll ausgestaltete Hintergrundgeschichte, durch die eine sehr intensive Atmosphäre geschaffen wird. Die Autoren skizzieren eine plausible, finstere Zukunft der Menschheit und erzählen die Geschehnisse zurück bis ins Jahr 2005. Bis ins Detail werden politische Wirrungen und Missverständnisse erklärt, die das erstarkte China gegen die westliche Föderation aufbringen und den Dritten Weltkrieg auslösen. Auch die Entstehung der Fraktionen, mit denen man interagiert, wird ausführlich beleuchtet. Die Story wird im regelmäßig erscheinenden Neochronicle,



ARAC ATTACK Der Arachno-Mutant zaubert und tritt mit seinen Metallbeinen.



HARMLOS Diese possierlichen Krabbler sind ungefährlich.



ÜBERNATÜRLICH Erfahrene Psi-Mönche verfügen über mächtige telepathische Fähigkeiten, sowohl offensiver als auch defensiver Natur.

einer Art In-Game-Zeitung, weiter vorangetrieben. Hier erfahren Spieler, welche Auswirkungen die Aktionen von Regierung und unterschiedlichen Konzernen haben, und werden über die allgemeine Lage aufgeklärt. So kann es beispielsweise passieren, dass zwei Firmen sich streiten und Sie als Mitglied der einen von Anhängern der anderen attackiert werden. Sogar an einen Wetterbericht wurde gedacht. Die Hintergrundgeschichte bietet übrigens auch Stoff für eine weitere Fortsetzung. In der Story ist noch von einer dritten Metropole die Rede, die sich ähnlich wie Neocron und Dome of York aus Überlebenden der Katastrophe zusammensetzt – allerdings auf dem Kontinent, der aus Teilen des heutigen Asiens entstanden ist. Ob tatsächlich bereits ein dritter Teil geplant ist, wollte Entwickler Reakktor jedoch noch nicht bestätigen.

Zukunftsfähig dank DX9

Verglichen mit dem etwas biederen Vorgänger haben die Entwickler in Teil 2 vor allem die Landschaften und Städte mächtig aufgebohrt. Felder sind jetzt mit im Wind hin- und herwiegendem Gras bedeckt. Und während es der Stadt in **Neocron 1** etwas an Metropolen-Flair fehlte, strecken sich die Wolkenkratzer nun viel höher gen Himmel; in vielen Abschnitten erinnern die Städte nun an Sci-Fi-Klassiker wie **Bladerunner**. Neu ist auch die DirectX-9-Unterstützung, dank der Lichteffekte wesentlich beeindruckender rüberkommen.

JUSTIN STOLZENBERG 

*Der Einstieg in die Welt von **Neocron 2** ist mir noch etwas zu langatmig. Es dauert eine ganze Zeit, bis man sich zurechtgefunden und die ersten Aufträge an Land gezogen hatte. Bringt man ein wenig Geduld auf, wird **Beyond Dome of York** jedoch schnell interessanter: Die Atmosphäre und die gute Story ziehen einen bald in ihren Bann.*

Entwickler: Reakktor
Anbieter: 10tacel
Termin: September 2004



TREFFPUNKT In der Stadt wird viel gehandelt und gesprochen.



MORGENSTUND Neocron 2 verfügt über dynamischen Tag-Nacht-Zyklus.

The Moment of Silence

Martin Ganteföhr von House of Tales sieht im Adventure-Genre die Zukunft. PC Games sprach mit dem Macher von The Moment of Silence über den Reiz des interaktiven Erzählens.

PC Games: Mit **The Moment of Silence** arbeitet ihr nach **Das Geheimnis der Druiden** an eurem zweiten Adventure. Was ist das Erfolgsrezept für Adventure-Spiele?
Ganteföhr: „Der zentrale Punkt bei einem Adventure ist die Story. Wir beschäftigen uns mit Interaktion innerhalb eines Handlungsbogens mit 35 Charakteren. Die Leute wollen ein Abenteuer vom Schlusserlebnis her so spielen, wie sie einen guten Film sehen. Der Unterschied ist, dass sie sich die Geschichte selbst interaktiv erschließen. Genauso wichtig ist es natürlich, gute Rätsel zu haben, die die Leute nicht als unfair empfinden."

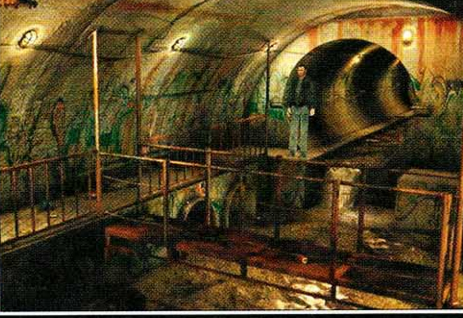
PC Games: Was macht ein gutes Rätsel für dich aus?
Ganteföhr: „Man muss sich für jede Spielphase genau überlegen, was für die gegebene Situation akzeptabel ist. Was ist der Spieler bereit, in Kauf zu nehmen? Es wird zum Beispiel schnell lächerlich, wenn man unglaublich komplexe Rätsel lösen muss, nur um zum Beispiel seine Wohnung verlassen zu können. Das ärgert die Leute; dann fühlen sie sich vom Spiel schikaniert. Wir haben bei **Das Geheimnis der Druiden** zu wenig darauf geachtet, dass der Puzzle-Schwierigkeitsgrad und der Entwicklungsstatus der Story und der Charaktere in irgendeinem Einklang stehen. Grundsätzlich sollten Rätsel am Anfang eines Spiels kinderleicht sein, schnell Erfolgserlebnisse ermöglichen."

PC Games: Nun schwankt die Schwierigkeit bei Adventures von absolut grotesken Puzzles wie bei **Discworld** bis hin zu sehr einfachen Rätseln wie bei **Baphomets Fluch 3**. Ist es besser, viele einfache Puzzles einzubauen, um Hänger zu vermeiden?
Ganteföhr: „Man darf nicht unterschätzen, dass die Leute spielen, um sich die Story zu erschließen, und sie wollen natürlich einen gewissen intellektuellen Anspruch. Der muss zwar der Situation angemessen sein, aber es ist sicher keine Lösung, das so zu machen wie in **Baphomets Fluch**. Man hat falsch analysiert, dass ein Adventure ganz leicht sein muss, um Hänger und Sackgassen zu vermeiden. Wenn man Rätsel so leicht macht, dass sie keine mehr sind, dann kann man gleich einen Film drehen."

> „Nachdem man technisch im Grunde alles erreicht hat, verlangen die Spieler Inhalte. Sie wollen nicht nur wissen, auf was sie schießen, sondern auch warum."

PC Games: Wie sehen die Rätsel nun bei **The Moment of Silence** aus?
Ganteföhr: „Es gibt ganz verschiedene Rätsel mit unterschiedlichen Abläufen, darunter auch klassische Maschinenrätsel. Man steht zum Beispiel vor einem Druckschott und muss dieses öffnen. Dazu muss man im Raum hinter dem Schott erst einmal eine atembare Atmosphäre herstellen. Hierfür muss man sich die Information besorgen, welche Gasmischungsverhältnisse erforderlich sind. Wenn alles richtig eingestellt ist, kann man die Tür öffnen. Es gibt aber auch Rätsel, in der die Charaktere miteinander interagieren. Man geht zum Beispiel zu einem Arbeitskollegen, weil man dessen Computer benötigt. Der macht aber erst dann Pause, wenn er essen geht. Daher holt man das Essen, stellt es in die Mikrowelle und kann damit den Kollegen vom PC weglocken. Wir haben den Ansatz gewählt, dass nicht alle Nichtspieler-Charaktere Gegner sind, sondern auch durchaus beeinflussbare Freunde und Verbündete sein können."

PC Games: Wird es Parallelhandlungen geben, die es ermöglichen, bei einem Hänger erst einmal ein anderes Rätsel zu lösen?
Ganteföhr: „Bei Adventures ist es entscheidend, die Handlung im Griff zu haben. Der Spieler erzählt sich ja selber eine Geschichte. Wenn man aber eine Vielzahl an Aufgaben hat, um an ein Ereignis im Handlungsablauf zu gelangen, kann sich das für das Gesamtspielerlebnis enorm in die Länge ziehen. **The Moment of Silence** ist in Tage strukturiert und die Leute sollen pro Spieleinheit immer ein angemessenes Spielerlebnis bekommen. Unzählige parallele Aufgaben verzerren die Zeitwahrnehmung des Spielers. Trotzdem wird es bei bestimmten Punkten mehrere Aufgaben geben, aber irgendwann muss zu einem Plotpunkt hingeführt wer-

RÄTSELSPASS House of Tales verspricht eine sanft ansteigende Lernkurve mit fairen Puzzles.

The Moment of Silence



DIE STORY

In **The Moment of Silence** übernimmt man die Rolle des Kommunikations-Designers Peter Wright, der in eine Verschwörung im Überwachungsstaat der nahen Zukunft hineingezogen wird.

DIE DIALOGE

7.500 Textzeilen von 35 Charakteren werden von professionellen Sprechern vertont. Insgesamt entstehen dabei Dialoge mit einer Gesamtlänge von über acht Stunden.

DIE SPIELWELT

75 Orte können in der Cyberpunk-Welt erkundet werden, was zu einer Spielzeit von etwa 30 Stunden führt. Dazu gibt es 500 Schnittszenen und 30 Minuten Videosequenzen.

den, an dem eine Skriptsequenz oder ein Full Motion Video eingeblendet wird. Dann wird die Spielerkontrolle entzogen, weil die Charaktere schauspielerisch agieren sollen."

PC Games: Ihr versteht euch ja als Geschichtenerzähler. Eignen sich dafür nur Adventures oder erwartest du auch bei anderen Genres mehr Story-Komponenten?
Ganteföhr: „Auch die Shooter haben inzwischen mehr Handlung. Nur hat man bei 3D-Shootern das Problem, dass sich die Story niemals durch das Gameplay entfalten kann. Es gibt die so genannte Car Chase Rule als eine Drehbuchregel. Diese Regel besagt, dass die Handlung nicht fortgeführt werden kann, sobald eine Verfolgungsjagd, Schießerei oder eine Action-Sequenz einsetzt. Erst nach dem Ausgang einer Schießerei kann die Story weitererzählt werden. In einem Spiel, wo nur geschossen wird, gilt diese Car Chase Rule permanent. Deswegen sind Shooter immer so strukturiert: Endloses Geballer, dann wird das Spiel zugunsten einer Skriptsequenz gestoppt. Die Entwickler müssen nun ihre ganze Story in diese Skriptsequenzen zwängen. Bei uns ist es genau umgekehrt. Wir können während des gesamten Spiels die Geschichte erzählen, weil das ja eben das Wesen unseres Gameplays ist. Die Action wird dann in unseren Skriptsequenzen eingesetzt."

PC Games: Bedeutet das, dass du in Zukunft mehr Adventures erwartest?
Ganteföhr: „Das Erzählen von Geschichten wird für alle Genres wichtiger werden. Bis jetzt wurden Spiele immer über Grafik verkauft; Innovationen hat es relativ wenige gegeben. Im Prinzip war der Entwicklungszielpunkt immer der Realismus der Bilder. Die Grenze zum Fotorealismus ist erreicht, die Bilder haben jetzt nahezu Fernsehqualität. Es sind alle technisch auf dem gleichen Stand. Das Gameplay ist auch ähnlich. Da hat ein Adventure einen riesigen Vorteil, wenn es um Handlungen geht. Ein Ingenieur kann jedes Feature aus jedem Spiel analysieren und nachbauen. Aber bei einer Story kann man nicht einfach sagen, wir brauchen dieses Leistungsmerkmal auch. Die Hintergrundgeschichte ist aber das einzige, was ein Spiel über die Technologie hinaus tragen kann. Nachdem man technisch im Grunde alles erreicht hat, verlangen die Spieler Inhalte. Sie wollen nicht nur wissen, auf was sie schießen, sondern auch warum."

Wer ist eigentlich Martin Ganteföhr?

Martin Ganteföhr ist neben Tobias Schachte der Kopf hinter dem 1998 gegründeten Studio House of Tales. Nach einigen Edutainment- und Anwendungsprogrammen legte er als Dialog-Autor, Co-Designer und Co-Storywriter im Jahr 2000 das Adventure **Das Geheimnis des Druiden** vor, von dem über 30.000 Stück verkauft wurden. **The Moment of Silence** ist Ganteföhrs bisher größtes Projekt und soll im Oktober erscheinen.



LORD OF THE BOARD Auch in THUG2 beherrscht Tony Hawk wieder eine Menge neuer Tricks.



SPRÜHLINGSGEFÜHLE Wer sein Logo an Wände sprayt, kassiert massig Punkte.

Tony Hawk's Underground 2

It's not a trick, it's a Tony: Beim zweiten Teil des Konsolen-Krachers Tony Hawk's Underground schwingen sich auch PC-Spieler wieder aufs Skateboard.

Und wir durften als eine der ersten Redaktionen weltweit den neuesten Teil der kurzweiligen Funsport-Serie anspielen. Im Gegensatz zur PlayStation-2- und Xbox-Version verkauften sich die durchweg exzellenten Vorgänger (**Tony Hawk's Pro Skater 2-4**) der kurzweiligen Skateboard-Simulation auf dem PC nur sehr mäßig. Ändern soll sich dies mit dem doppelt so umfangreichen **Tony Hawk's Underground 2**.

Tony gegen Bam

Den Classic Mode kennen wir noch von den Vorgängern: In 15 abwechslungsreichen Levels vollführen Sie mit Altmeister Tony Hawk und 19 weiteren Skateboardern halsbrecherische Stunts, rollen Half-Pipes rauf und runter oder schliddern mit einem Affenzahn auf Treppengeländern oder Mauervorsprüngen entlang. Das nennt man in der Fachsprache „Grinden" und bringt in Kombination mit anderen Aktionen wie Nose Slides, Rail Hops oder Truckstands massig Punkte. Beim storylastigen und mit zahlreichen Zwischensequenzen angereicherten zweiten Spiel-Modus World Destruction Tour machen Sie mit dem **Tony Hawk's**-Team oder der Truppe von **MTV Jackass**-Star Bam Magera sechs Metropolen auf dem ganzen Weltball unsicher.

Kein Mehrspieler-Modus

Damit sich die PC-Fassung optisch von der etwas klobigen Konsolen-Grafik abhebt, hat Entwickler Neversoft mit den Beenox Studios ein eigenes Team mit der Umsetzung beauftragt. Schade: Obwohl Computerspieler erst zwei Monate nach der Konsolen-Veröffentlichung mit Tony Hawk und Bam Magera über Stock und Stein skaten, ist kein Mehrspieler-Modus geplant.

CHRISTIAN SAUERTEIG 

Tony Hawk's Underground 2 dürfte genau wie seine Vorgänger ein absoluter Pflichtkauf für Funsport-Fans sein. Auch ohne Mehrspieler-Modus sollte die nun doppelt so umfangreiche Skateboard-Simulation wochenlangen Spielspaß garantieren, eine erstklassige Steuerung vorausgesetzt.

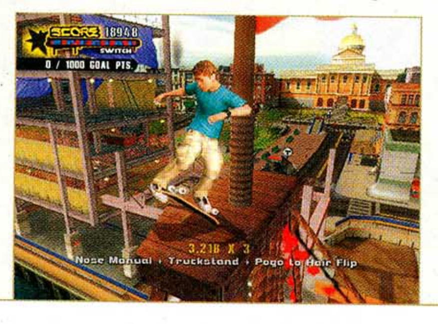
Entwickler: Neversoft/Beenox Studios
Anbieter: Activision
Termin: Dezember 2004

Tony Hawk's Underground 2 vereint gleich zwei Spiele in einem.

Neben dem bekannten „Klassischen Spiel" feiert erstmals der neuartige und umfangreiche Story-Modus Premiere!

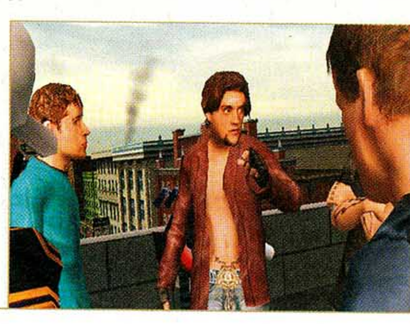
Das klassische Spiel

15 Levels, 20 Skater und Unmengen an alten und neuen Stunts: Gamepad-Akrobaten können wie bei den Vorgängern mit Tony Hawk und seinen Skateboard-Kollegen auf der Jagd nach immer mehr Punkten lebensmüde Stunts vollführen.



Der neue Story-Modus

In der spaßigen World Destruction Tour skatet das Team Hawk gegen das Team Magera. In sechs Städten gilt es, schneller als die anderen versteckte Bonus-Charaktere zu finden, Fahnen einzusammeln oder in einer bestimmten Zeit die meisten Punkte zu holen.




FLATOUT
höher-schneller-weiter
„FlatOut überzeugt durch erstklassige Physik-Engine und guter Steuerung."
Play the Playstation
„In keinem anderen Rennspiel sehen Massenkarambolagen bombastischer aus."
PC Games 08/2004
„...rüttelt am Thron des Genrekönigs."
Offizielles Xbox Magazin 08/2004
„FlatOut verbindet hervorragend Realismus mit kompromissloser Rallye-Action."
Gamestar 08/2004
Inklusive Chrashtest-Dummy Weitfliegen
PC CD-ROM
PlayStation.2
XBOX
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE INTERACTIVE
FlatOut © 2004 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and "e" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved.







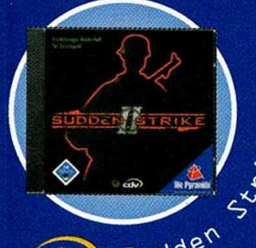
Republic



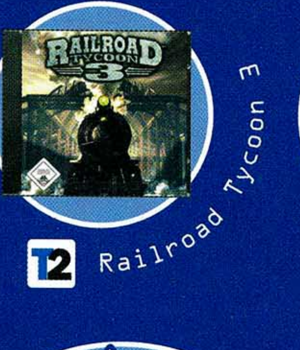
flashpoint Haegemonia



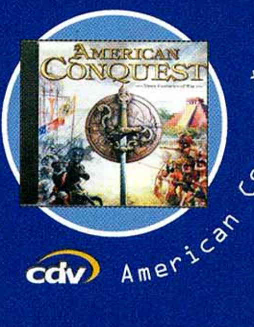
ATARI Risiko 2



cdv Sudden Strike 2



T2 Railroad Tycoon 3



cdv American Conquest



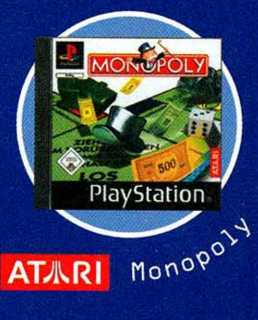
eidos Tomb Raider - Die Chronik



PC-Software
10,-€ je Titel*



THQ Spongebob - Supersponge



ATARI Monopoly

Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, Promarkt, MakroMarkt, Schaulandt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!

Playboy!

UBISOFT Tiger & Dragon

UBISOFT Rayman 3

ATARI Terminator 3

ATARI Sega Soccer Slam

ATARI Mission Impossible

eidos Time Splitters 2

Playstation 1
15,-€ je Titel*



EA GAMES Need for Speed - Porsche



ATARI Asterix - Maximum Gaudium



ATARI Driver



Playstation 2
20,-€ je Titel*

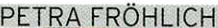


Die Pyramide
Spiel dir Einen

www.software-pyramide.com

TEST





PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE: Doom 3, Die Sims 2, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft, C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2 Gold, C&C Generäle, World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: World of Warcraft, GTA San Andreas, Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Medieval Lords
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Harald Schmidt live

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Die Sims 2, Codename Panzers, Arena Wars
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield Vietnam, Arena Wars
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, GTA Vice City (dt.), Monkey Island
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Movies, PES 4
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Arena Wars
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Steinzeit Ur-lympiade

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Soldiers: Heroes of World War II, Doom 3, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft, Doom 3 (1on1), Panzers (Coop), glTron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Medieval: Total War, Far Cry (dt.), World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Nexus: The Jupiter Incident (Demo auf der DVD)
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Medieval Lords
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: (T)Raumschiff Surprise (Film)

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 3, Top Spin
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Pro Evolution Soccer 4
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Top Spin vormerken!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Doom 3 Multiplayer

DAVID BERGMANN



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 3, Doom 3, Top Spin
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Medieval Lords
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Catwoman

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: Doom 3, Soldiers: Heroes of World War II
MULTIPLAYER-FAVORIT: Codename: Panzers
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baldur's Gate 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: KOTOR 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: The Fall - Last Days of Gaia
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Spider-Man 2

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Die Sims 2, Dawn of War, Doom 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dawn of War
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, Live for Speed, Thief 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Herr der Ringe: Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Evil Genius
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: (T)Raumschiff Surprise (Film)

HARALD WAGNER



AUF DER FESTPLATTE: Doom 3, NfS: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Top Spin
EINSAME-INSEL-SPIELE: Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: NfS: Underground 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Evil Genius
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Catwoman

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

Studionote

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-Games-Award



Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamtwertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.

Spiel des Monats



Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

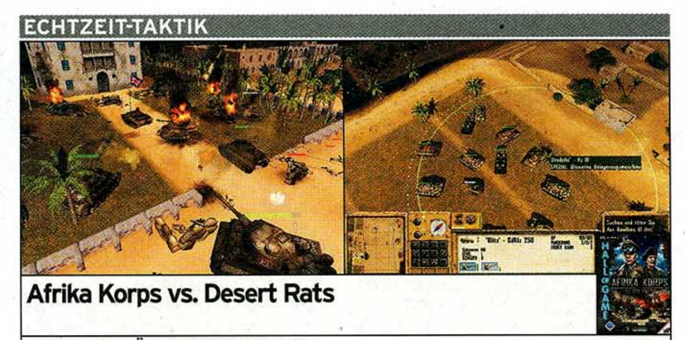
Grafikkarten-Klassen

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra

Strategie

ECHTZEIT-TAKTIK



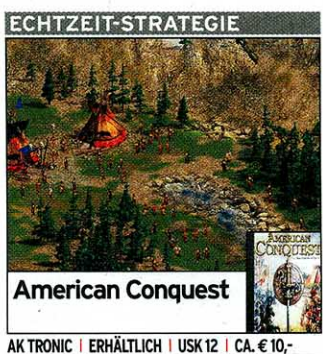
Afrika Korps vs. Desert Rats

POINTSOFT | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 03/04 Es geht auch ohne D-Day: **Afrika Korps vs. Desert Rats** erzählt mit dem Afrikafeldzug eine Seite des Zweiten Weltkriegs, von der nur selten berichtet wird. Ähnlich wie in **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg** scheuchen Sie in insgesamt 16 Missionen eine festgelegte Anzahl an Truppen über Schlachtfelder in der Wüste und müssen clever taktieren. Eine Besonderheit gegenüber der Konkurrenz: Vehikel kommen nur mit Besatzung in Fahrt und so sollten Sie mit Ihren Mannen besonders sorgsam haushalten. Außerdem können Sie erfahrene Truppen in die folgende Mission übernehmen und werden somit für gute Taktik belohnt. Leider zwingt Sie das Leveldesign mit fiesen Hinterhalten oftmals zum erneuten Laden eines vorherigen Spielstands – nervig. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	85	79	73	81

ECHTZEIT-STRATEGIE



American Conquest

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 10,-

BUDGET Wie in **Cossacks** stehen auch in **American Conquest** die Massenschlachten im Vordergrund. Mit bis zu 16.000 Einheiten auf dem Bildschirm erleben Sie mit zwölf Parteien, darunter Amerikaner und Spanier, die Kolonisation Amerikas. Durch die schlechte Gegner-KI fällt die Einzelspielerkampagne gegenüber dem Mehrspieler-Modus leider deutlich ab. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	82	76	81	75

ECHTZEIT-STRATEGIE



Cossacks: European Wars

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 12/00 In **Cossacks** erwarten Sie 16 typische Echtzeitstrategie-Missionen mit Ressourcenmanagement und Basenbau, angesiedelt zwischen den Jahren 1500 bis 1700. Sollten Sie Wert auf Massenschlachten mit bis zu 8.000 Einheiten legen, können Sie trotz der Betagtheit von **Cossacks** zugreifen. Andernfalls gibt es genug aktuelle Alternativen. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	74	75	79	70

AUFBAU-STRATEGIE



Cultures Gold

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 10/00 Auf den Spuren der wuselnden Siedler errichten Sie in **Cultures** schmucke Siedlungen und kümmern sich um das Wohlergehen eines Wikingerstamms. Freies Erkunden der Inselwelten und Kriegsführung gibt es allerdings nicht. Die Gold-Edition enthält neben dem Originalspiel auch das Add-on **Die Rache des Regengottes**. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	79	84	82	80

AUFBAU-STRATEGIE



Die Siedler 4

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 05/01 Der vierte Teil der Wuselsaga bringt wenig Innovationen, sondern „mehr von allem". Mit Römern, Wikingern oder den Maya zimmern Sie Häuschen in die Landschaft, kurbeln die Wirtschaft an und erfreuen sich am munteren Dorfleben. Außerdem hat die Kriegsführung an Bedeutung gewonnen – ohne Scharmützel lässt sich die Kampagne nicht lösen. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	80	70	70	80

AUFBAU-STRATEGIE

Die Sims 2

MAXIS | 16.09.2004 | USK OHNE | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Monatelanger Spielspaß garantiert! Auch beim zweiten Teil von Maxis' Lebenssimulation kümmern Sie sich um das Wohl von bis zu acht Computermännchen und -weibchen. Neben den Grundbedürfnissen (u. a. Hunger, Energie, Freude) müssen erstmals auch besondere Wünsche und Ängste Ihrer Sims berücksichtigt werden. Top: die neue 3D-Grafik. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	81	84	-	90

ECHTZEIT-TAKTIK



Fire Department

POINTSOFT | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 10/03 Anstatt mit den Commandos durch feindliche Stellungen zu schleichen, löschen Sie Großbrände. Der netten Idee stehen dabei deutliche Mängel gegenüber: Die Missionen unterscheiden sich kaum, das Fehlen einer Minimap erschwert die Übersicht und Ihre Truppen rühren von alleine keinen Finger, sodass sie überall zugleich sein müssen. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	57	77	-	68

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Fußballmanager 2004 Classic

ELECTRONIC ARTS | 23.09.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 01/04 Echte Namen dank umfangreicher Lizenzen – das ist der große Vorteil vom **Fußballmanager 2004** gegenüber dem Konkurrenten **Anstoß 4**. Daneben glänzt die Management-Simulation aber auch mit umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten sowohl im Training als auch im Managergeschäft abseits des Rasens. Auf Wunsch übernehmen Assistenten kleinere Aufgaben und verhökern etwa Werbeflächen. Neu in der 2004er-Version ist unter anderem ein Modus, in dem Sie parallel zum Vereinsgeschäft eine beliebige Nationalmannschaft trainieren können. Einen netten Gimmick gibt's obendrein: Sollten Sie **FIFA 2004** installiert haben, übernehmen Sie auf Wunsch mit der so genannten Football-Fusion-Funktion bei jeder Partie selbst die Geschicke Ihrer Mannschaft. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	77	82	70	87

ECHTZEIT-STRATEGIE



Haegemonia

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/03 In zwei Kampagnen lenken Sie das Schicksal der Erdlinge oder Marsianer und erobern nebenher die Galaxie. Dazu kommandieren Sie kleine Flotten aus Jägern, Korvetten oder Kreuzern und liefern sich mit Ihren Gegnern grafisch umwerfende 3D-Schlachten in den Tiefen des Weltalls. Einzige Wermutstropfen: miese Gegner-KI und umständliche Steuerung. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
92	91	70	81	81

AUFBAU-STRATEGIE



Medieval Lords

MONTE CRISTO | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 116 Medieval Lords ist der absolute Geheimtipp für alle Aufbauspieler und **Anno**-Liebhaber. Hier kann man sich seine mittelalterliche Traumstadt in hübscher 3D-Grafik zusammenbasteln. Aufbaupart, Steuerung und Bevölkerungsmanagement wirken durchdacht, aber die nervige Musik und der viel zu simpel gehaltene Strategiepart enttäuschen. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	64	90	-	79

RUNDENSTRATEGIE



Risiko 2

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 04/00 Rundenweise gilt es, Truppen in den insgesamt 42 Ländern zu stationieren und mit ihnen die Nachbarländer zu erobern. Neben dem klassischen Spiel gibt es noch einen Modus namens „Simultanrisiko“, in dem alle Spieler gleichzeitig ziehen. Eine solide Brettspielumsetzung, bei der man leider das Gefühl hat, der Computer würde beim Würfeln schummeln. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
53	34	81	76	71

RATESPIEL



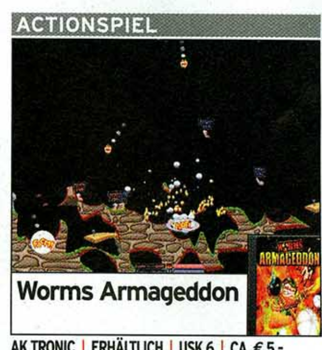
Wer wird Millionär?

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 04/01 Das erste Spiel zum Kultquiz bietet das Nötigste: Eine minimalistische Umsetzung des Frage-und-Antwort-Spielchens mit 15 Fragen bis zur Million und drei Jokern. Die Stimme von Günther Jauch fehlt leider ebenso wie ein mitleidendes bzw. -fieberndes Publikum. Zum Schnäppchenpreis sind spaßige Quiz-Abende mit Kumpels jedoch garantiert. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
50	76	92	71	68

ACTIONSPIEL



Worms Armageddon

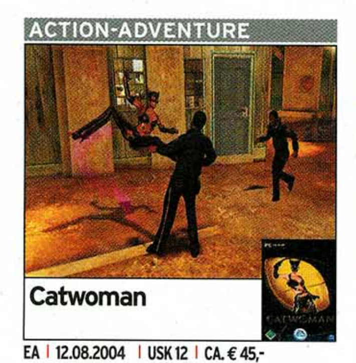
AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 6 | CA. € 5,-

Budget | TEST 04/99 **Worms Armageddon** ist **Worms** wie eh und je: Putzige Würmchen hüpfen über die Spielfelder und pusten sich mit Schrotflinten, Raketenwerfern oder Napalm ins Jenseits. Wer mit der Neuauflage in 3D nichts anfangen kann, ist mit **Worms Armageddon** gut beraten und darf sich via Netzwerk oder Internet mit bis zu fünf Mitspielern Saures geben. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	69	72	81	74

Action

ACTION-ADVENTURE



Catwoman

EA | 12.08.2004 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 114 Hier spielen Sie in sechs großen Levels die Filmhandlung nach. Der Spielablauf orientiert sich an **Prince of Persia: The Sands of Time**: Sie verprügeln böse Buben und absolvieren Geschicklichkeitseinlagen. Üble Gegner-KI und eine unübersichtliche Kameraführung vermiesen den Spielspaß dabei gehörig. Allenfalls Halle-Berry-Fans greifen zu. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	78	69	-	67

GESCHICKLICHKEIT



Camgoo

BHV | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT Mit **Camgoo** steht nach **move2play** ein weiterer Nachahmer von Sonys **EyeToy** in den Startlöchern. In insgesamt sechs Minispielen hampeln Sie vor einer Webcam herum und verdreschen mit Ihren Bewegungen Roboter, hauen Piraten vom Mast oder schlagen mit viel Taktgefühl im richtigen Moment auf Lautsprecher. Da sich die Minispiele kaum merklich voneinander unterscheiden, ist **Camgoo** zwar kein Hit, aber mit mehreren Freunden dennoch ein kurzweiliger Partyspaß. Solospieler sollten allerdings die Finger davon lassen, denn alleine hält die Freude keine 30 Minuten vor. Wer noch keine Webcam besitzt, aber auf der nächsten Party **Camgoo** spielen möchte, der kann zum Aufpreis von 20 Euro ein Set bestehend aus dem Spiel und einer Webcam erwerben. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
41	20	62	15	65

MULTIPLAYER-SHOOTER



Battlefield 1942: World War II Anthology

EA | 02.09.2004 | USK 16 | CA. € 50,-

BUDGET | TEST 11/02 Für alle, die schon immer mal den populären Multiplayer-Shooter **Battlefield 1942** spielen wollten, aber die Übersicht im Versionsdschungel verloren haben: **Anthology** enthält das Hauptprogramm plus die beiden Add-ons **Road to Rome** und **Secret Weapons**. Obendrein befinden sich im Spielepaket auch sämtliche bislang erschienenen Bonus-Karten, Patches und Mods – stundenlange Recherche im Internet und anschließende Downloads entfallen damit. Erwähnenswert an dieser Stelle ist, dass sich **Battlefield 1942** auch nach zahlreichen Updates ausschließlich an Mehrspieler-Interessierte richtet; die Qualität der Einzelspielerkampagne bewegt sich wegen katastrophaler KI und praktisch nicht vorhandener Story im Langeweile- bis Frustbereich. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	83	83	60	83

FLUGSIMULATION



Combat Flight Simulator 3

MICROSOFT | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 25,-

BUDGET | TEST 12/02 Es wütet der Zweite Weltkrieg. Sie fliegen Abfangmissionen, geben Luftunterstützung für Bodentruppen und betreiben Aufklärung. Zur Auswahl stehen etliche Flieger, darunter Standardmodelle (FW-190) oder Exoten (Do-355). Leider krankt die Simulation am schlechten Schadensmodell und am großen Hardware-Hunger. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	84	70	73	70

EGO-SHOOTER



Doom 3

ID SOFTWARE | ERHÄLTLICH | USK 18 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 120 Grafisch revolutionär und spielerisch auf hohem Niveau: **Doom 3** ist der bislang schönste Ego-Shooter, der sich ausschließlich auf alte Action-Tugenden besinnt. Baller-Freunde sind im Einzelspieler-Modus satte 20 Stunden lang glücklich, Anhänger von **Far Cry (dt.)** werden abwechslungsreiches Level-Design und schlaue Gegner vermissen. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
94	90	95	71	90

MIL. FLUGSIMULATION

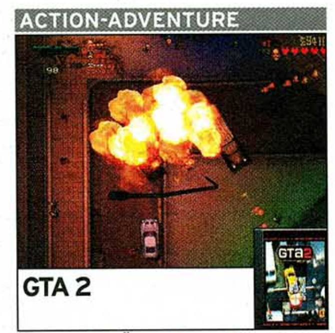
Fair Strike

HALL OF GAME | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 02/04 **Fair Strike** zum fairen Preis: In vier Kampagnen ballern Sie in einem von sechs auswählbaren Kampfhubschraubern auf Terroristen in der Karibik. Erfahrene Piloten lenken den Heli im Simulations-Modus, Einsteiger bleiben bei der Action-Variante. Der Spaß hält sich aufgrund langweiliger Einsätze aber stark in Grenzen. **Comanche 4** ist besser. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
49	38	67	40	41

ACTION-ADVENTURE



GTA 2

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 12/99 Auch wenn erst die Dreidimensionalität die **GTA**-Serie in den Spielspaß-Himmel hieven konnte, so macht der zweite Teil auch heute noch eine gute Figur als Pausenfüller – vor allem für den niedrigen Preis! Aus der Draufsicht klauen Sie Autos, jagen durch die Straßen, nehmen es mit Gangs auf und lauschen dem für Rockstar typischen Radioprogramm. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
50	80	70	-	72

ACTION-ADVENTURE



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

ELECTRONIC ARTS | ERHÄLTLICH | USK 16 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 11/03 Als Gandalf Minas Tirith verteidigen, als Aragorn die Armee der Toten in die Schlacht führen und als Frodo den Ring in den Schlund des Schicksalsbergs schleudern – das Computerspiel lässt Sie die Story des Buchs mit den bekannten Charakteren nachspielen. Dank Filmlizenz ähneln die Figuren den Leinwandvorbildern bis auf den letzten Pixel, auch der orchestrale Original-Soundtrack unterstreicht perfekt die bombastische Kinoatmosphäre. In Sachen Präsentation ist der Titel damit ungeschlagen, spielerisch gibt's dennoch was zu meckern: Erstens unterfordert das simple Haudrauf-Spielkonzept den anspruchsvollen Computerspieler, zweitens gehören frustrierend gesetzte Speicherpunkte allenfalls auf die Konsole, nicht auf den PC! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	93	88	85	80

SCI-FI-ACTION

Mechwarrior 4: Vengeance

RONDOMEDIA | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 01/01 Im Jahr 3063 bricht ein Bürgerkrieg aus. Sie wählen einen von 21 Kampfrobotern und müssen versuchen, den Streit in 25 Missionen zu schlichten – selbstverständlich mit Waffengewalt. Die taktischen, abwechslungsreichen Missionen machen auch heute noch Spaß, doch die Grafik wirkt im Pixel- und Vertex-Shader-Zeitalter reif fürs Museum. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	78	58	70	40

MIL. FLUGSIMULATION



Wings of War

TAKE 2 | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 25,-

NEUHEIT Über Europa tobt während des Ersten Weltkriegs die Hölle: Doppeldecker beschießen einander, Sie steuern einen davon. In 13 Levels bombardieren Sie Bodenziele und liefern sich Duelle mit den Krauts. Wer mag, löst Missionen im kooperativen Mehrspieler-Modus – oder tritt gegen Freunde an. Ein simpler Action-Spaß ohne viel Simulationsanspruch. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
61	62	68	62	60



ACTION-ROLLENSPIEL

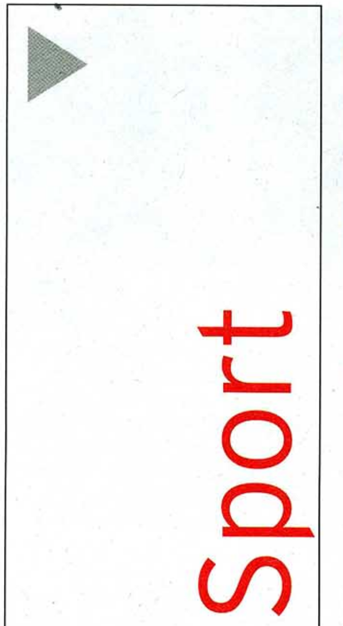


Dungeon Siege

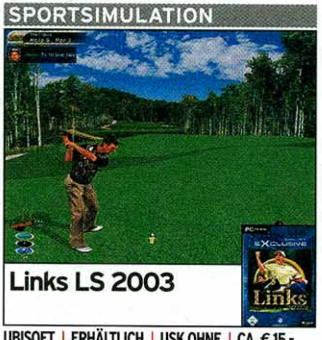
RONDOMEDIA | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 03/02 15 Euro kostet der gefährliche Trip ins kunterbunte Grafikparadies von **Dungeon Siege**. Darin kloppen Sie sich mit einem Heldentrupp durch Monsterhorden und bauen Ihre Fähigkeiten immer weiter aus. Leider mangelt es an Entscheidungsfreiheit und Abwechslung, dafür stimmt die Präsentation. Für **Diablo**-Fans eine lohnende Anschaffung! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	84	90	82	82



SPORTSIMULATION



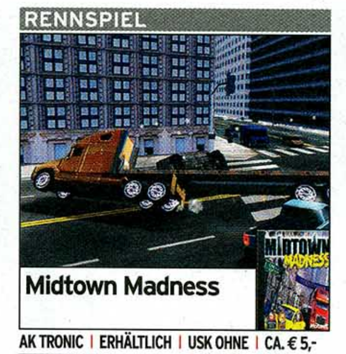
Links LS 2003

UBISOFT | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 12/02 In der 2003er-Auflage ist die **Links**-Reihe einsteigerfreundlich wie nie zuvor. Dazu führen unter anderem eine Funktion, mit der Sie sich Höhenunterschiede auf dem Platz einblenden lassen können, und die Steuerung: Sie holen mit gezielten Mausbewegungen zum Schlag aus. Einzig die Grafik fällt mit kargen Kulissen negativ auf. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	59	91	85	84

RENNSPIEL



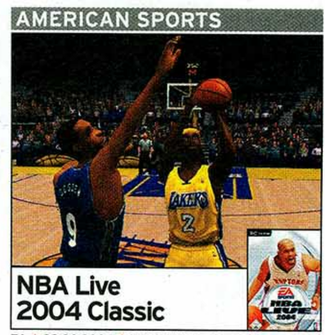
Midtown Madness

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 07/99 Mit zehn Fahrzeugen – vom New Beetle über den Ford Mustang bis zum ausgewachsenen Stadtbus – rasen Sie auf verschiedenen Stadtkursen durch Chicago. Durch wenig Abwechslung und schlechte KI-Fahrer ist der Einzelspieler-Modus keine Alternative zu aktuellen Titeln, mit Freunden macht die Raserei aber auch heute noch Spaß. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
53	70	85	76	68

AMERICAN SPORTS



NBA Live 2004 Classic

EA | 23.09.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 01/04 Die aktuelle Referenz in Sachen Basketball zum Schnäppchenpreis: Neben einer aufgebohrten Grafik begeistert die 2004er-Auflage vor allem durch ein zugängliches Off-The-Ball-System, mit dem Sie Bälle gezielt zuspielen können. Einziger Wermutstropfen: Der Abschluss endet unglaubwürdig oft mit einem Dunk. Basketballfans sollten dennoch zugreifen. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
81	88	88	86	90

RENNSPIEL



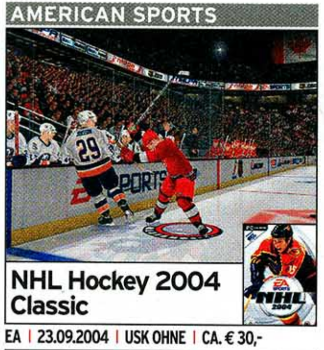
Need for Speed 3: Hot Pursuit

AK TRONIC | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 5,-

BUDGET | TEST 11/98 Der dritte Teil der **Need for Speed**-Reihe ermöglichte Spielern zum ersten Mal, in Polizeiwagen auf Raserjagd zu gehen. Vor allem im Mehrspieler-Modus macht das Spiel dadurch auch heute noch Spaß. Einzelspieler greifen aufgrund der veralteten Grafik und des schmalen Fuhrparks lieber auf **Need for Speed Underground** zurück. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	82	86	80	76

AMERICAN SPORTS



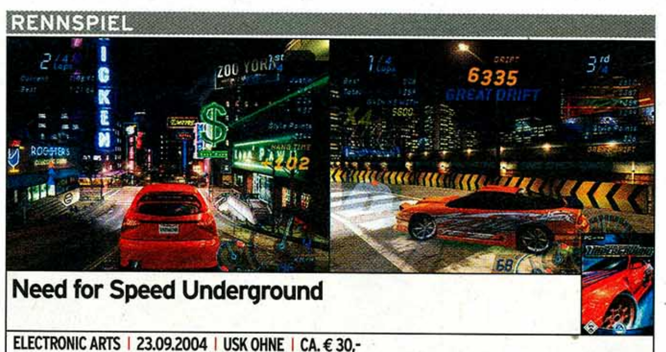
NHL Hockey 2004 Classic

EA | 23.09.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 12/03 Wie von EA Sports gewohnt, besticht auch **NHL 2004** mit einer erstklassigen Präsentation. Im Vergleich zum Vorgänger wurde außerdem der Schwierigkeitsgrad etwas erhöht und Bodychecks gehen nicht mehr ganz so leicht von der Hand wie in **NHL 2003**. Fans des kühlen und ruppigen Sports kommen an dieser Simulation jedenfalls nicht vorbei. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
83	87	88	84	88

RENNSPIEL



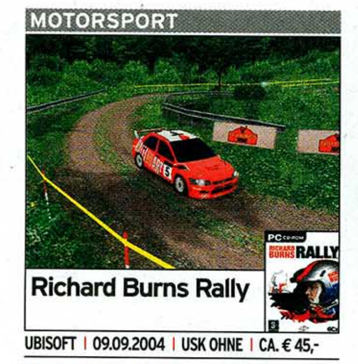
Need for Speed Underground

ELECTRONIC ARTS | 23.09.2004 | USK OHNE | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 10/03 Es gibt Spiele, bei denen strengt man sich so an, dass man die Zunge rausstreckt und komische Grimassen schneidet, den Kopf mitbewegt und laut „Jaaa!" ruft, wenn man gewonnen hat. **Need for Speed Underground** ist so ein Spiel: Sie nehmen an illegalen Straßenrennen in einer Großstadt teil und arbeiten sich vom Amateur zur Szene-Größe hoch. Abwechselnd beweisen Sie Ihr Können in Drift-Wettbewerben, Beschleunigungsrennen auf Geraden und gewöhnlichen Rennen auf fest abgesteckten Kursen. Wer gewinnt, motzt mittels Preisgeld die Karre auf. In Sachen Geschwindigkeitsgefühl ist Electronic Arts' Raserei ungeschlagen, störend wirken jedoch die Computergegner, die Abstände immer wieder magisch aufholen. Trotzdem absolut empfehlenswert! (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
87	86	85	79	86

MOTORSPORT



Richard Burns Rally

UBISOFT | 09.09.2004 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 128 **Richard Burns Rally** ist ein Rallyespiel für Simulationsexperten. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads ist der Einstieg zwar trotz Tutorial knifflig und zeitaufwendig, allerdings fesseln die anspruchsvollen Rennen auch auf Dauer mehr als bei **Colin**. Die sehr präzise Steuerung mit guten Force-Feedback-Effekten trägt ihren Teil dazu bei. (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	80	93	59	86

SPORTSIMULATION



RTL Skispringen 2004

THQ | ERHÄLTLICH | USK OHNE | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 02/04 **RTL Skispringen 2004** macht süchtig. Grund ist das nahezu perfekt abgestimmte Gameplay: Die präzise Steuerung bringt schnell Erfolgserlebnisse. Wünschenswert wäre lediglich ein erweiterter Management-Part gewesen. Gegenüber dem Vorgänger hat sich jedoch nicht viel getan. Falls Sie noch keine Skisprung-Simulation haben, greifen Sie zum Budget-Preis zu. (db)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	74	85	76	75

GESCHICKLICHKEIT



Sommer Spiele

DTP | ERHÄLTLICH | USK AB 6 | CA. € 30,-

NEUHEIT **Sommer Spiele** möchte gern das Joystick-Rüttler-Feeling der alten Klassiker (**Summer Games**) aufleben lassen: In Disziplinen wie Weitsprung, Hürdenlauf oder Schwimmen hauen Sie im schneller werdenden Takt auf die Tasten. Doch was damals Spaß machte, ist heute trotz Nostalgie-Bonus ein (Finger)-Krampf: zu schlechte Grafik, zu wenig Abwechslung. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
30	20	44	49	36

SPORT



Steinzeit Ur-lympiade

ASYLUM GAMES | ERHÄLTLICH | USK 12 | CA. € 15,-

NEUHEIT Alles andere als olympisch präsentiert sich dieser zusammengeschusterte Steinzeit-Mehrkampf. In sechs völlig anspruchslosen Disziplinen wie „Frauen-Weitschlag", „Granit-Dancing" oder „Bärenfell-Clipping" treten Sie nur gegen sich selbst an. Ein Mehrspieler-Modus fehlt genauso wie eine zeitgemäße Optik oder ein variabler Schwierigkeitsgrad. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
34	18	52	-	23

PREISSENKUNG!

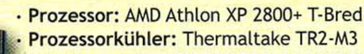
AMD Athlon XP 2600+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2600+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** DFI KM400MLV
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** onboard Shared Memory 64MB
- **Laufwerke:** DVD/CD 16x/48x Benq
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, LAN, Serial ATA/Raid, 8xAGP

299,- €

AMD Athlon XP 2800+



jetzt mit 8xMulti DVD-Brenner

- **Prozessor:** AMD Athlon XP 2800+ T-Bred
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M3
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 80GB Excelstor ATA100,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 300W Midi Tower mit Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

399,- €

Originalverpackt und 24 Monate Gewährleistung!

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 256MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASROCK K7S8X
- **Festplatte:** 120GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 5.1 Kanal Sound, 6xPCI, LAN

~~549,-~~ **499,- €**

AMD Athlon XP 3000+



- **Prozessor:** AMD Athlon XP 3000+ Barton
- **Prozessorkühler:** Thermaltake TR2-M1
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC333
- **Mainboard:** ASUS A7N8X-X
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN

~~699,-~~ **599,- €**

AMD Athlon 64 3200+



- **Prozessor:** AMD Athlon 64 3200+
- **Prozessorkühler:** Artic Cooler Silencer 64
- **Arbeitsspeicher:** 512MB DDR-RAM MDT PC400
- **Mainboard:** ASUS K8V
- **Festplatte:** 160GB 2mb Cache ATA133,7200u/min.
- **Grafikkarte:** GeForce 6800LE,128MB,DVI+TV-Out
- **Laufwerke:** 8xMulti DVD-Brenner
- **Gehäuse:** 350W Design Miditower Supersilent(sehr leise)+Frontbeleuchtung, Front USB
- **Anschlüsse:** 6xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN Dual Serial ATA/Raid

~~888,-~~ **859,- €**

Versandkostenfreie Lieferung ab **199,- €** (bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur **9,90 €** (bei Zahlung per Nachnahme)

Alle PC-Systeme werden standardmäßig ohne Betriebssystem ausgeliefert!

Windows XP Home	zzgl. 95,- €	inkl. Installation
Windows XP Pro	zzgl. 149,- €	inkl. Installation

++++ GRATIS-AKTION VERLÄNGERT !!! ++++

Ein **Riesen-Softwarepaket** gibt es beim Kauf eines PC's bei uns **Gratis für Sie** dabei!

Routenplaner, Gelbe Seiten & Telefonbuch DVD 49,90 € +



Ashampoo WinOptimizer Suite 39,99 € + Ashampoo PowerUp XP 39,99 € +



Ashampoo Uninstaller Suite 39,99 € +



Ashampoo Photo Illuminator 39,99 € +



Ashampoo CD Recording Suite 3 14,99 €

Sie sparen: **224,85 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de



Brunen IT Distribution OHG · Am Dobben 10 · D-26639 Wiesmoor Tel. (0 49 44) 91 37-0



Die Sims 2

Spiel des Lebens: Die putzigen Computermenschen aus Die Sims gehen in die zweite Runde und begeistern mit einer Fülle neuer Funktionen und schier endlosem Spielspaß!



Oh Magda, du bist eine tolle Frau! Darf ich dich küssen?", säuselt der Ehemann seiner äußerst attraktiven Putzfrau ins Ohr, um wenige Augenblicke später eng umschlungen Zärtlichkeiten mit seiner Bediensteten auszutauschen. Und das, während die Gattin eine Etage weiter oben just in diesem Moment ein grünes Alien-Baby gebärt. Skandalös! Die Tochter lässt das alles völlig kalt. Kein Wunder – schließlich drückt sie der lesbischen Zeitungsbotin am Gartenzaun gerade einen fetten Schmatzer auf die knallroten Lippen. Anschließend wird bei einer feucht-fröhlichen Party mit allen Freunden der elterliche Garten mal eben dem Erdboden gleich gemacht. Doch damit nicht genug: Bei dem Versuch, sich im angetrunkenen Zustand einen Mitternachtssnack zu brutzeln, fackelt einer der Gäste versehentlich das halbe Haus ab und überlebt zu allem Überfluss nicht mehr das Eintreffen der Feuerwehr. Herrschaftszeiten! Das ist zu viel für den ebenfalls anwesenden Opa – der vor lauter Aufregung das Zeitliche segnet und stilecht vom Sensenmann abgeholt wird. Und der pubertierende Sohn? Der lümmelt sich mit seiner doppelt so alten und obendrein verwitwe-

Familien-Bande

Steinalte, blutjunge, unglaublich dicke, erschreckend doofe, wunderschöne oder abgrundtief hässliche – wie im echten Leben tummeln sich auch in der kunterbunten Sims-Welt die verschiedensten Charaktere!



Christian Sauerteigs Sims-Tagebuch

Ich entschied mich für das schöne Städtchen Veronaville und zog mit der „schlüsselfertigen" Familie Kappe (bestehend aus dem Ehepaar Erich und Rita Kappe sowie deren Single-Bruder Kent) in ein kleines, zweistöckiges Häuschen am Stadtrand. Mangels größerer Simoleans-Rücklagen war zunächst nur eine sehr biedere Möblierung drin. Selbst für einen Fernseher reichte das Geld nicht, lediglich ein Kofferradio thronte auf dem billigen Küchentisch.

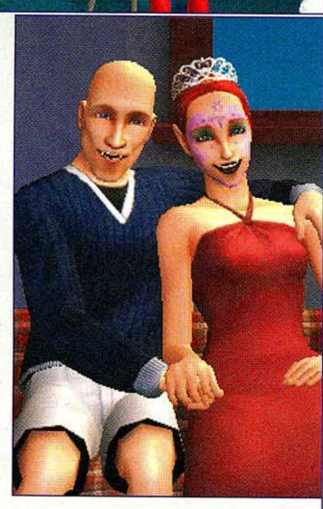
Drei Jobs müssen her!

Da keiner meiner Sims einen Job hatte, wurde sogleich die Zeitung nach interessanten Stellenangeboten durchstöbert. Kent fand einen gut bezahlten Posten als Wachmann, Rita verdingte sich fortan als Halbtags-Maskottchen beim örtlichen Sportverein und ihr Mann Erich schlug als Klein-Krimineller eine nicht schlecht bezahlte Gauner-Karriere ein, die ihm schon zwei Tage später die Beförderung zum Schwarzgeld waschenden Handlungsreisenden einbringen sollte. Das Einkommen langte, um das Häuschen mit allerlei angenehmen Extras auszustatten. Leider sorgte ein Brand in der Küche kurze Zeit später für teure Renovierungsarbeiten. Obwohl sich Erich und Kent alles andere als grün waren, arrangierten sie sich bestmöglich und entwickelten in von mir mühevoll angeleierten Gesprächen tatsächlich Sympathien füreinander. Erichs Glück machte die komplikationslose Schwangerschaft seiner zwischenzeitlich zur Spielerin beförderten Gattin Rita sowie die Geburt seiner Tochter Tina perfekt.



Kent findet seine Barbie

Kent stand beiden in fast nichts nach und spannte seinem ehemals besten Freund Roland zunächst dessen Freundin Titiana aus, um diese in rekordverdächtigen fünf Spieltagen zum Einzug in das gemeinsame Haus zu bewegen, die Verlobung zu feiern und zu ehelichen. Als Krönung wurde Titiana kurze Zeit später auch noch schwanger, weswegen für beide Familien ein Umzug in ein größeres Haus anstand. Da Kents Frau als ehemalige DJane und frisch gebackene Soldatin zu den besser verdienenden Sims zählte, war sogar ein richtig edles Heim drin. Momentan laufen die Bauarbeiten für eine schicke Gartenanlage mit Spielplatz für die Kinder und Swimmingpool auf Hochtouren ...



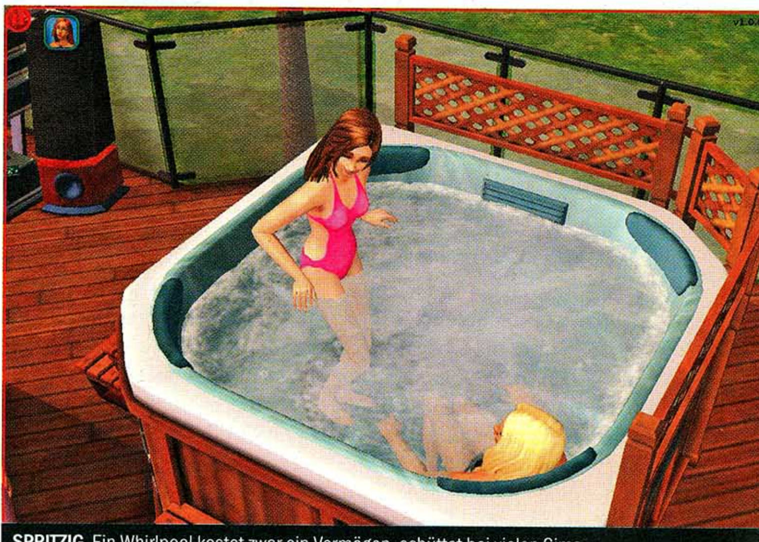


LEB WOHL Früher oder später kommt der Sims-Sensenmann jede Spielfigur holen. Die Trauer bei Freunden und Verwandten ist kolossal.

ten Nachbarin in deren Whirlpool. Was sich wie das durchschnittliche Wochenpensum der RTL-Seifenoper **Gute Zeiten, schlechte Zeiten** liest, ist lediglich der tägliche und ganz normale Wahnsinn im Nachfolger des erfolgreichsten Computerspiels aller Zeiten: **Die Sims**. Seit der Veröffentlichung Anfang 2000 verkaufte sich Maxis' Lebenssimulation zusammen mit ihren sieben Add-ons weltweit knapp 30 Millionen Mal. Doch damit nicht genug der Superlative: **Die Sims** ist auch das Frauen-Spiel schlechthin. Beträgt der Anteil weiblicher Spieler bei herkömmlichen Titeln normalerweise keine fünf Prozent, ist bei **Die Sims** jeder vierte Spieler feminin. Faszinierend.

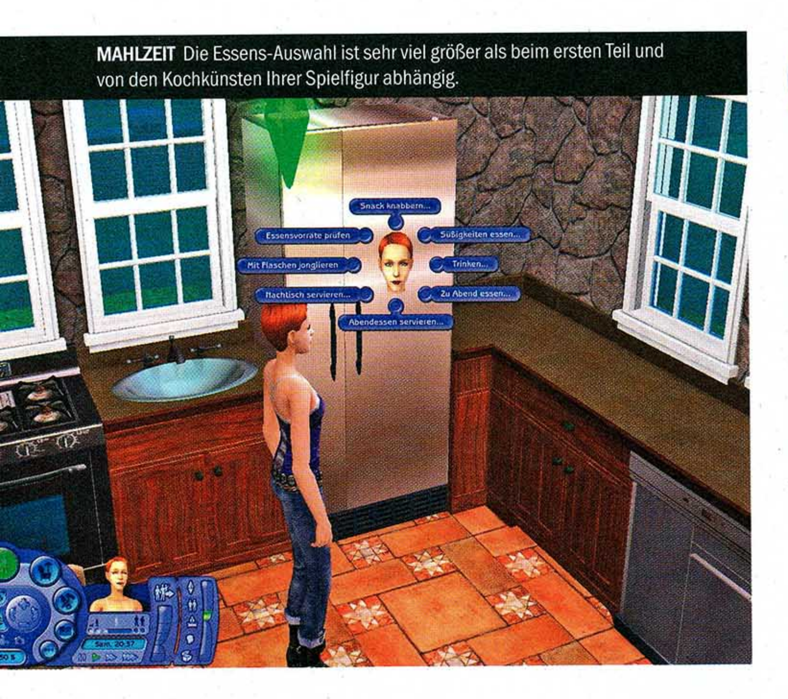
Selbst ist der Sim!

Das grundlegende Spielkonzept – von **Sims**-Erfinder Will Wright, der an der Entwicklung des zweiten Teils nur noch in beratender Funktion beteiligt war – bleibt unverändert. Als eine Art Übervater führen Sie bis zu acht Sims durchs Leben und die Tücken des Alltags. Um eine eigene Bleibe und einen ordentlichen Arbeitsplatz kümmern Sie sich genauso wie um Freund-, Feind- und Liebschaften sowie Spaß bringende Freizeitaktivitäten. Im ersten Teil bestand Ihre Aufgabe in erster Linie darin, die acht Grundbedürfnisse (Hunger, Spaß, Komfort, Freundschaften, Harndrang, Hygiene, Energie und Umgebung) Ihrer Computermännchen und -weibchen durch Klicks



SPRITZIG Ein Whirlpool kostet zwar ein Vermögen, schüttet bei vielen Sims aber eine Extra-Portion Glückshormone aus.

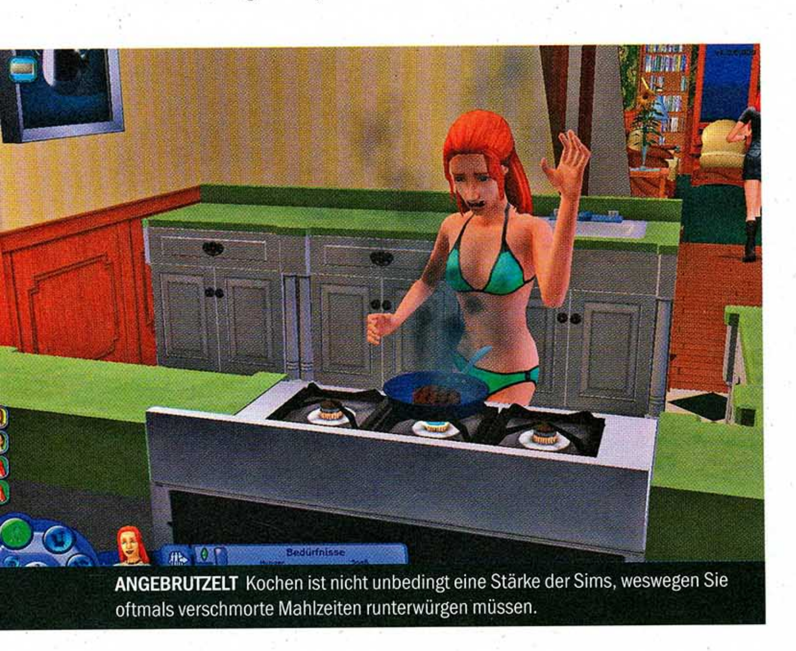
MAHLZEIT Die Essens-Auswahl ist sehr viel größer als beim ersten Teil und von den Kochkünsten Ihrer Spielfigur abhängig.



auf den Kühlschrank, den Fernseher, das WC oder das Bett zu erfüllen. Obige Begehren gibt es in Form der bekannten Balkendiagramme zwar weiterhin, aber sie verursachen viel weniger Arbeit. Muss Ihr Sim mal dringend auf die Toilette oder ist er sterbensmüde, hüpft dieser nicht mehr fuchsteufelswild und hilflos durch die Gegend, sondern macht sich selbstständig auf den Weg zum stillen Örtchen oder ins Bett.

Traumtänzer und Angsthasen

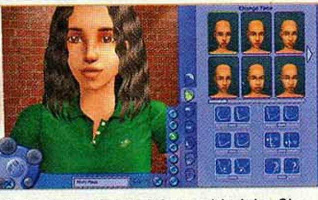
Ermöglicht wird dies durch eine neue KI-Engine, die Ihren Sims eine Extraportion Gehirnschmalz spendiert. Aber keine Panik: Dafür, dass **Die Sims 2** nicht zum kunterbunten Bildschirmschoner verkommt, sorgen die jeweils vier neuen Wünsche und Ängste jeder einzelnen Spielfigur, die sich aus Lebensziel, Alterstufe und generellen Charaktereigenschaften ergeben. Neben relativ normalen Sehnsüchten (Party veranstalten, der Ehefrau ein Bussi auf die Wange drücken) gibt es auch reichlich abgefahrene – aber realisierbare – Spinnereien, wie drei Liebschaften gleichzeitig am Start zu haben oder dem Geist eines längst verstorbenen Familienmitglieds zu begegnen. Im Gegenzug fürchten sich Ihre Sims vor Streit mit Freunden, Einbrechern oder dem Tod des Partners. Werden ein Wunsch oder eine Angst Wirklichkeit, taucht sogleich ein(e) neue(r) auf und Sie erhalten Plus- beziehungsweise Minuspunkte. Diese können Sie in wertvolle



ANGEBRUTZELT Kochen ist nicht unbedingt eine Stärke der Sims, weswegen Sie oftmals verschmorte Mahlzeiten runterwürgen müssen.

Die Sims und Die Sims 2 im Vergleich

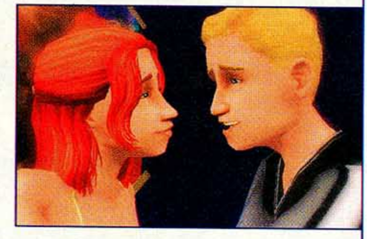


Die Sims	Die Sims 2
Grafik	
 Aus heutiger Sicht technisch veraltete Iso-Perspektive	 Frei dreh- und zoombare 3D-Engine; sehr detaillierte Optik
Bedürfnisse	
Acht Grundbedürfnisse	Acht Grundbedürfnisse sowie je vier Wünsche und Ängste
Künstliche Intelligenz	
Wegfindung der Sims nicht ideal; teils sehr unselbstständig	Stark verbessert; Sims agieren sehr viel eigenständiger
Vererbung	
Nicht möglich	Körperliche und charakterliche Eigenschaften werden vererbt.
Wochenablauf	
Woche besteht aus sieben Tagen ohne Wochenende	Geregelter Wochenablauf von Montag bis Sonntag inklusive Wochenende
Alterung	
Sims altern in drei Stufen: Baby, Kind, Erwachsener	Sechs Lebensphasen: Baby, Kleinkind, Kind, Teenager, Erwachsener, Rentner
Sims-Baukasten	
Maximal einstöckige Häuser möglich	Häuser können bis zu drei Stockwerke aufweisen.
Einrichtungsgegenstände	
Knapp 150 nach Zimmer-Typen sortiert	Knapp 200 nach Zimmer-Typen und Anlässen (z. B. Partys) sortiert
Partys & Gemeinschaftsgrundstücke	
Partys erst mit Add-on **Party ohne Ende** möglich. Raus aus dem Haus durften nur Besitzer von den Erweiterungen **Urlaub Total** oder **Hokus Pokus.**	Partys sind jederzeit möglich; diverse Gemeinschaftsgrundstücke verfügbar. Urlaubsreisen sind allerdings nicht möglich.
Umzüge	
Innerhalb der Nachbarschaft nur als ganze Familie	Innerhalb der Nachbarschaft – auch nur für einzelne Familienmitglieder
Wetter	
Keine Wetter-Effekte	Ursprünglich geplant, aber nicht umgesetzt
Sims-Baukasten	
 Einfach; wenige Funktionen	 Sehr viel umfangreicher, zahlreiche Charakter- und Outfit-Einstellungen
Mehrspieler-Modus	
Nein. Geplantes Spiel **Sims Online** startete nie in Europa.	Nicht geplant

Petra Fröhlichs Sims-Tagebuch

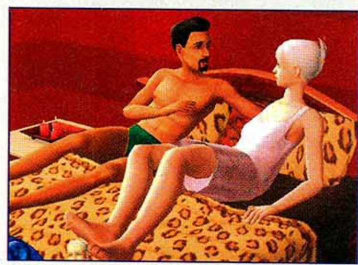

Ein inkompetenter Architekt – offenbar aus Schilda stammend – war schuld an dem tragischen „Moment, wo ist eigentlich die Schwimmbecken-Leiter?"-Unfall bei Familie Braun. Jedenfalls schlägt sich die hochschwangere Babsi Braun aus Schönsichtingen jetzt allein erziehend durchs Leben, mit Kleinkind Bernd und Teenie Detlef. Dank Mega-Milch, Dauer-Traktierung des Xylophons und intensiver spielerischer Betreuung mutiert Bernd tatsächlich zum „Wunderkind".

Knie wie Wackelpudding



Bei Detlef schießen indes die Hormone ins Kraut – erstes Opfer ist Sandra, die nach Komplimenten, Dauerbequatschung, vielen schmutzigen Witzen, neuestem Tratsch, Bewirtung mit selbst gemachtem Wackelpudding und vorgeheuchelten deckungsgleichen Interessen reif ist für mutig geschürzte Lippen. Doch das junge Glück soll nicht lange währen ...





Mr. Loverlover

Null Energie, Dauereinsatz über der Kloschüssel, hohes Fieber: Weil wir alarmierende Symptome einer astreinen Lebensmittelvergiftung unterschätzen, bricht Detlef eines Tages röchelnd zusammen. Es tritt auf: der Sensenmann – das verheißt nichts Gutes. Jahre später: Die Kinder sind aus dem Haus – entweder in Form einer Urne (Detlef) oder zielgerichtetem Auszug bei Erreichen der Volljährigkeit (Bernd). Im hohen Alter lacht sich die sichtlich gealterte, schlohweiße Frau Braun (mittlerweile zur Burger-Wenderin aufgestiegen) noch einen Mr. Loverlover namens Don an – der gut verdienende Chirurg bringt ein stolzes Sümmchen zum Einzug mit.

Zwei Hochzeiten und (noch) ein Todesfall ...

Damit nicht genug: Nochmal heiraten und Enkelkinder – das wär's doch, verrät Babsis Wunsch-Anzeige. Die kurzfristig anberaumte Traumhochzeit gerät indes zum Fiasko – was in erster Linie an den Nachbarinnen im hautengen Abendkleid liegt. Weil der schöne Don flirtet wie Boris Becker zu seinen besten Zeiten und sich im Whirlpool mit seinen Gespielinnen aalt, rastet Oma Braun gänzlich aus. Rache ist süß – und jung: Auf ihre alten Tage entdeckt sie noch ihr Faible für blutjunge Dinger. Schon tags darauf entdecken wir Frau Braun wild knutschend mit einer bekannten Brünetten im Arbeitszimmer ... Schalten Sie auch nächste Woche wieder ein, wenn Sie Don hören sagen: „Moment mal, wo ist eigentlich die Schwimmbecken-Leiter?"





SCHICKSALSSCHLAG Diese Dame hat soeben einen Korb von ihrer großen Liebe bekommen. Den anschließenden Nervenzusammenbruch heilt der Seelenklempner.

Boni-Objekte wie den Geldbaum, einen Ulknudel-Helm oder die Liebeswanne eintauschen. Teuerstes Objekt mit 20.000 Punkten ist das sagenumwobene Elixier des Lebens. Ein paar Tropfen täglich machen die Sims zwar nicht unsterblich, zögern das Ableben aber immerhin um ein paar Spieltage hinaus.

Stadt-liche Auswahl

Egal ob Sie den ersten Teil gespielt haben oder nicht, der Einstieg in **Die Sims 2** wird Ihnen leicht fallen. Ein dreiteiliges Tutorial macht Sie in weniger als 15 Minuten mit allen wichtigen Funktionen und Neuerungen vertraut, anschließend können Sie sich direkt ins „Abenteuer Leben" stürzen. Wer keine Lust auf Häuserbau und detaillierte Charaktererstellung mit dem beiliegenden Sims-Baukasten hat, kann auch in einer von drei vorgefertigten Nachbarschaften anfangen. Hier gibt es bereits etablierte Beziehungen, haufenweise Erinnerungen und feste Jobs. Zur Wahl steht das luxuriöse Schönsichtingen, das Wüstenstädtchen Merkwürdighausen, in dem sogar eine Alien-Familie lebt, sowie das von zwei sich terrorisierenden Familien auf Trab gehaltene Veronaville, eine Hommage an Shakespeares **Romeo und Julia**. In jeder Stadt stehen verschiedene Familien mit einer eigenständigen Vergangenheit zur Wahl, die Sie neuerdings über den Menüpunkt „Familien-Geschichte" abfragen können. Wer mag, darf zudem eine beliebige Anzahl selbst kreierter Sippen ansiedeln.

Bewegung auf dem Arbeitsmarkt

Im Gegensatz zum ersten Teil durchlebt nun jeder Ihrer Sims sechs Lebensphasen (Baby, Kleinkind, Kind, Teenager, Erwachsener, Rentner). Eine Anzeige informiert Sie genau darüber, wie viele Spieltage noch vergehen, bis ein Charakter den nächsten Lebensabschnitt erreicht. Babys können Sie nicht selbst steuern. Laufen und Essen werden den

STROMSCHLAG Technisch unbedarfte Sims sollten tunlichst keine Elektrogeräte reparieren. Andernfalls bekommen Sie garantiert eine gewischt.

kleinen Rackern von den Eltern beigebracht. Im Teenager-Alter entwickelt jeder Sim eine der fünf großen Sehnsüchte, die fortan sein Leben bestimmen: Romantik, Familienleben, Vermögen, Berühmtheit oder Wissen. Wollen Sie Ihren Sim glücklich machen, sollten Sie sein Leben gemäß dieses Ziels auch in die entsprechende Richtung lenken. Dazu zählt vor allem ein passender Beruf. Zehn Karrierepfade mit je zehn Beförderungsstufen stehen zur Wahl. Von der Profisportlerkarriere über den Wissenschaftler bis hin zum Berufsganoven reicht die Jobpalette. Jugendliche und Senioren können sich zudem als Zeitungsboten oder Gärtner ein paar Simoleans zu Taschengeld oder Rente dazuverdienen. Die Arbeitsstätten seiner Sims kriegt man übrigens immer noch nicht zu Gesicht: Eine Stunde vor Dienstbeginn fährt ein Wagen vor, holt Ihre Spielfigur ab und liefert sie 30 Minuten nach Feierabend, um den Tageslohn reicher und

Wie der Vater, so der Sohn: Die Vererbung in Die Sims 2

Mendelsche Lehre einmal anders: Beim zweiten Teil der Sims spielen sogar DNA und Gene eine ganz wichtige Rolle. Wir verraten Ihnen, was es damit auf sich hat!

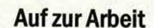


Im Gegensatz zum ersten Sims-Teil werden die genetischen Eigenschaften ab sofort von einer Generation zur nächsten vererbt. Jeder Sim verfügt über eine eigene DNA und gibt physische sowie charakterliche Eigenschaften an seine Nachfahren weiter. Im Klartext: Kinder sehen ihren Eltern nicht nur verblüffend ähnlich, sondern verhalten sich auch wie ihre Erzeuger. Um dies möglichst realistisch zu simulieren, haben die Entwickler tief in die biologische Trickkiste gegriffen. Sogar rezessives Erbverhalten bei Haut-, Haar- und Augenfarben ist möglich. Das bedeutet, dass diese Merkmale auch mal eine Generation überspringen können, bevor sie wieder auftreten – eben wie im echten Leben. Haben Sie zu Spielbeginn einen Sim selbst erstellt, werden dessen Eigenschaften jedoch grundsätzlich dominant vererbt.

Ein Tag im Leben der Sims

Morgenstund hat Gold im Mund

Kein Sim steht morgens gerne auf. Um gestärkt in den Tag zu starten, sollten Sie Ihren Sims auf jeden Fall ein nahrhaftes Müsli oder einen sättigenden Pfannkuchen spendieren. Kredenzen Sie einem Sim obendrein seine Lieblingsspeise, steigt sogar dessen Zufriedenheit







Feuer und Flamme

Die meisten Unfälle passieren im Haushalt – auch bei den Sims. Mit Vorliebe fackeln sie die Küche ab, da sie zu Spielbeginn kaum kochen können und Speisen regelmäßig anbrennen. Damit nichts Schlimmeres passiert, sollten Sie 50 Simoleans in einen Feuermelder investieren. Ortet dieser Rauch, rückt sofort die Feuerwehr an.

Auf zur Arbeit

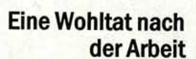
Ohne Moos nix los – das gilt vor allem in der Sims-Welt. Deswegen sollte mindestens ein Familienmitglied für ein geregeltes Einkommen sorgen. Arbeiter werden eine Stunde vor Dienstbeginn von einem Fahrdienst abgeholt. Eine halbe Stunde nach Feierabend kehren Ihre erschöpften Sims dann um den Tageslohn reicher zurück.



Vaterfreuden einmal anders

In Merkwürdighausen ist der Name Programm – hier ist im Wortsinn nichts unmöglich. Bei diesem armen Kerl haben gerade die Wehen eingesetzt. Nachdem er die fürchterlichen Schmerzen ausgestanden hat, wird er ein gesundes Baby in den Armen halten; obendrein das Kind eines Aliens!

Eine Wohltat nach der Arbeit



Je anstrengender der Job Ihres Sims, desto stärker sinkt der Hygienebalken. Deswegen führt der Weg der arbeitenden Sims-Bevölkerung nach Dienstschluss zumeist schnurstracks unter die Dusche. Gelegenheitsspanner schauen allerdings in die Röhre – die Schambereiche Ihrer Sims werden verpixelt.



A Walk in the Park

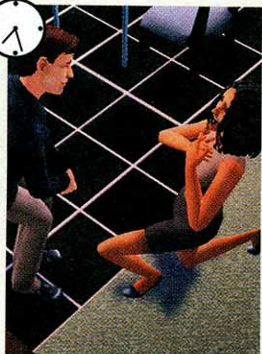
An Wochenenden haben die meisten Sims frei. Nutzen Sie diese Zeit doch mal zu einem Ausflug an öffentliche Orte wie einen Park. Dort treffen Sie andere Sims und Nachbarn, mit denen sich neue Freundschaften schließen lassen. Wer mag, kann sich zuvor telefonisch mit Bekannten auf einem Gemeinschaftsgrundstück verabreden.

Verdammt, ich lieb dich



Kaum zu glauben: Die kleinen Computermenschen sind richtige Gefühlsbolzen und haben einen schweren Hang zur Romantik. Hier beweist eine Ehefrau dem von der Arbeit zurückgekehrten Mann spontan ihre Liebe mit einem Ständchen inklusive Kniefall.





Starke Frau

Von nichts kommt nichts – das gilt auch bei den Sims. Diese Dame will beim Militär Karriere machen und stählt sich zu nachtschlafender Zeit für eine Beförderung in der Muckibude. Alternativ können Sie Ihrem Sim auch Logik, Mechanik oder das Kochen beibringen.

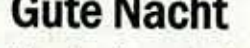
Griff ins Klo

Wer keine Haushälterin hat, sollte seine vier Wände regelmäßig säubern. Andernfalls sieht Ihre Toilette bald so aus. Und das wirkt sich negativ auf die Umgebung aus. Sims, die regelmäßig Staubsauger und Besen schwingen, lernen sogar richtiges Putzen und können sich ihren Reinlichkeitsfimmel auch in ihrer beruflichen Karriere zunutze machen.





Gute Nacht



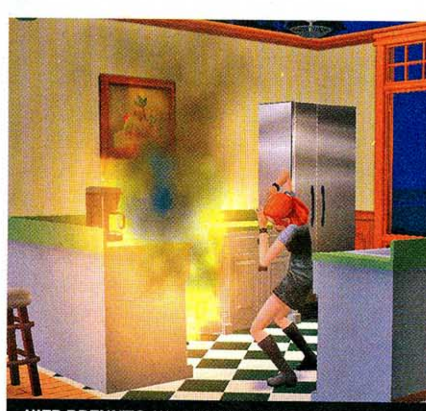
Nach einem erlebnisreichen Tag benötigt Ihr Sim ausreichend Schlaf – Träume können Sie an den Gedankenblasen über seinem Kopf mitverfolgen. Vergessen Sie nicht, den Wecker zu stellen, wenn er am nächsten Tag wieder arbeiten muss. Andernfalls besteht die Gefahr, den Fahrdienst zu verpassen und arbeitslos zu werden.



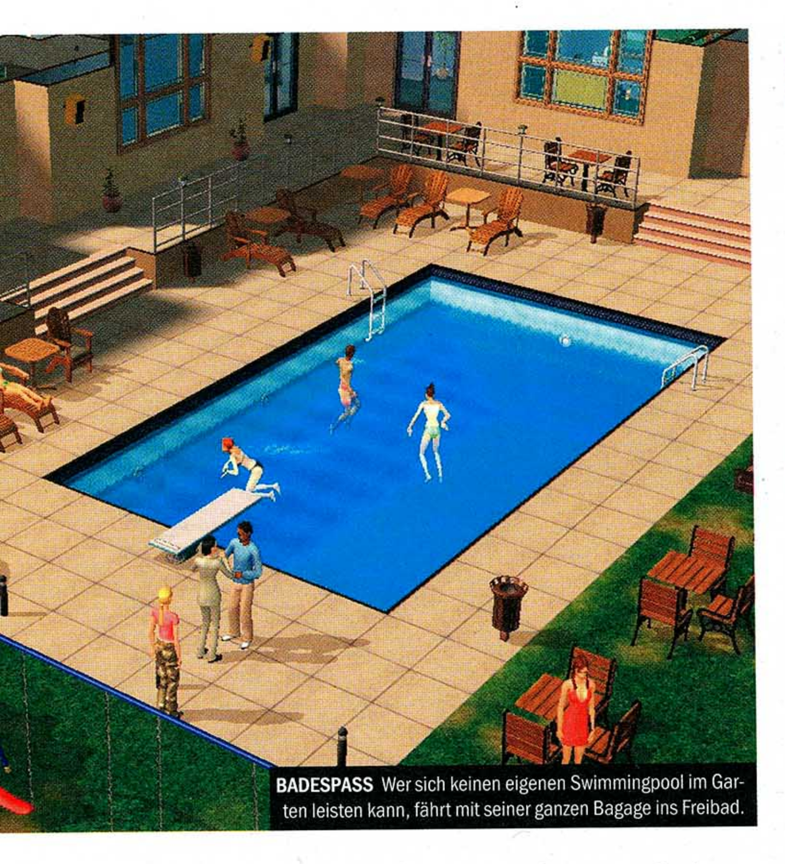
den halben Energievorrat ärmer wieder vor der Haustür ab.

Sex in the Sims-City

Sims sind keine Einzelgänger und fühlen sich in der Gemeinschaft am wohlsten. Neben Freundschaften spielen auch Beziehungen eine wichtige Rolle. Ein Klick auf das Objekt der Begierde eröffnet allerlei Flirt- und Bagger-Möglichkeiten. Wichtig ist, es langsam angehen zu lassen. Wer seiner Auserwählten bereits nach wenigen Augenblicken die Zunge in den Hals stecken möchte, hat verloren. Kluge Sims umgarnen ihre Liebschaft mit blumigen Worten und Einladungen auf Gemeinschaftsgrundstücke, wie ein Einkaufscenter oder den Vergnügungspark. Ist gegenseitige



HIER BRENNT'S Wer schnell die Feuerwehr ruft, verhindert meist Schlimmeres.


BADESPASS Wer sich keinen eigenen Swimmingpool im Garten leisten kann, fährt mit seiner ganzen Bagage ins Freibad.

Sympathie vorhanden, steht auch dem ersten Kuss mit anschließendem Techtelmechtel unter der Bettdecke nichts mehr im Wege. Homosexuelle Beziehungen sind übrigens auch möglich, aber schwerer anzuleiern. Da es endlich reale Wochenabläufe mit Wochenende gibt, bleibt auch für den arbeitenden Teil der Sims-Bevölkerung genug Zeit, mit dem anderen Geschlecht anzubandeln. Außerdem ist es in **Die Sims 2** möglich, mal einen Tag krank zu feiern oder Urlaub zu nehmen. Wie glücklich ein Charakter ist, lesen Sie an seinem Zufriedenheitsbalken ab. Erfüllen sich viele Wünsche und sind alle Bedürfnisse im grünen Bereich, kann Ihr Sim den Platin-Glückseligkeits-Level erreichen. Fortan kennt er keine Müdigkeit, steckt das gesamte Umfeld mit seiner guten Laune an und ist obendrein besonders empfänglich für Heiratsanträge oder Baby-Wünsche.

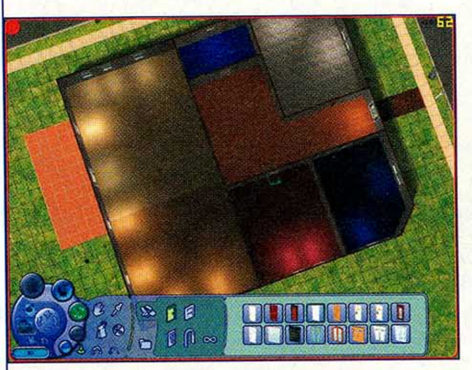
Kinder-Überraschung

Kinder sehen ihren Eltern nicht nur verblüffend ähnlich, sondern verhalten sich im Spielverlauf auch wie ihre Erzeuger. Das liegt daran, dass in **Die Sims 2** charakterliche und körperliche Eigenschaften vererbt werden. Ist der Vater ein Angsthase, der nicht mal vom Ein-Meter-Brett in den Swimmingpool hüpft, wird der Sohn auch eher über ein schüchternes Wesen verfügen. Erzieherische Fehlentscheidungen lassen sich übrigens nur schwer korrigieren. Da es lediglich einen Spei-


ICH WILL SPASS Bei gelangweilten Sims sorgt ein Ausflug in die Spielhölle für gute Laune. Außerdem trifft man hier auf eine Menge anderer Sims.

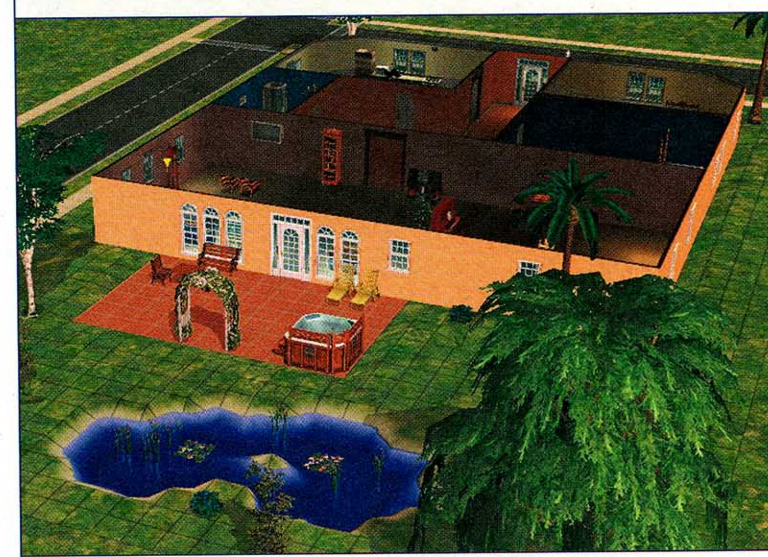
Wohnst du noch? Oder lebst du schon?

Hausbau leicht gemacht: Mit wenigen Mausklicks stampfen Sie bei Die Sims 2 ein schmuckes Eigenheim mit bis zu drei Stockwerken aus dem Boden.



Grundsteinlegung

Haben Sie sich für ein hübsches und bezahlbares Grundstück entschieden, ziehen Sie mit gedrückter Maustaste Wände, um die Form des Erdgeschosses festzulegen. Mit dem Wand- und-Boden-Tool lassen sich danach problemlos Zwischenwände, Türen, Fenster und Bodenbeläge einsetzen.



Innere Werte

So weit, so gut – aber noch etwas trostlos. Je nach Geldbeutel gestalten Sie die Räume mit Tapeten, Vertäfelungen oder Farbe und richten sie anschließend nach Ihrem Geschmack ein. Vom Sperrmüll-Bett bis zur Designerküche ist alles vorhanden. Noch Simoleans übrig? Dann basteln Sie sich doch noch einen schicken Garten mit Teich oder Pool.



Hoch hinaus

Bungalows sind nicht Ihr Ding? Null Problemo – platzieren Sie im Erdgeschoss einfach eine Treppe und schon können Sie eine weitere Etage aufbauen. Sie haben sogar die Möglichkeit, eine Terrasse oder einen Balkon anzubringen und etwa mit Sonnenliegen oder Pflanzen zu verzieren.



Der letzte Schliff

Nachdem Sie Ihr Traumhaus von innen vollständig ausgestattet haben, fehlen Ihnen nur noch eine schicke Außenverkleidung und ein formschönes Dach. Schließlich soll es ja nicht reinregnen. Auch hier können Sie aus vielen Modellen und Farben wählen.

Alles unter Kontrolle dank des neuen Interface!

Mehr Informationen, weitere Funktionen, weniger Irritationen: Das überarbeitete Sims-Menü orientiert sich an der Sim-City-4-Konsole.

1 Spiel-Modus in Echtzeit
2 Kauf-Modus für Einrichtungs- und Bedarfsgegenstände
3 Bau-Modus für Wände, Türen, Fenster, Terrassen, Zäune etc.
4 Story-Übersicht: Bilderbuchgeschichte der bewegten Vergangenheit Ihrer Sims-Familie
5 Optionen: Spiel speichern, Grafik-Details festlegen und zwecks Hausbaus oder -kaufs zur Stadtübersicht zurückkehren
6 Screenshot anfertigen 7 Video aufzeichnen
8 Aktueller Kontostand in Simoleans
9 Bei mehrstöckigen Gebäuden: Etage wechseln
10 Wände ein- und ausblenden
11 Dreh-/Zoom-Werkzeug für die Kameraperspektive
12 Konterfei des gerade ausgewählten Sims
13 Anzeige des aktuellen Lebensabschnitts
14 Datum und Uhrzeit
15 Vierstufige Spielgeschwindigkeit
16 Glücksgefühl des gewählten Sims
17 Wünsche und Ängste
18 In Echtzeit berechnete Bedürfnisse des Sims
19 Wechseln zur Anzeige von Bedürfnissen, Beziehungen, Arbeit, Simologie, Belohnungen

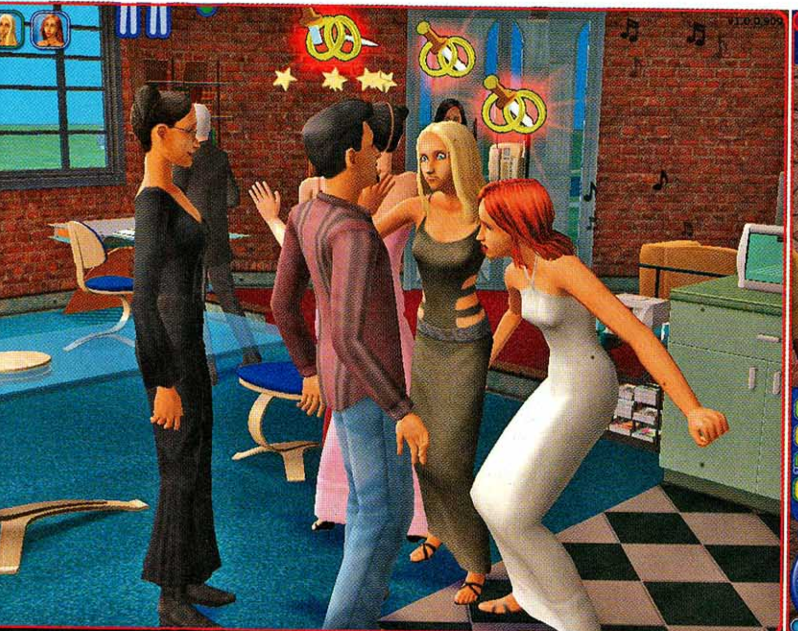
cherpunkt gibt, sind die meisten Ihrer Entschlüsse unwiderruflich. Wie die Geburt ist auch der Tod fester Bestandteil des Spiels. Eines Tages bekommt jeder Sim unerfreulichen Besuch vom Sensenmann. Bierbäuchige und gestresste Naturen altern früher als bodygebuildete Hausmänner, die im Leben keinen Finger krumm gemacht haben.

Was fürs Auge

Die übersichtliche, aber aus heutiger Sicht technisch veraltete Iso-Optik des Vorgängers ist einer genauso hübschen wie hardwarehungrigen 3D-Grafik gewichen, die praktischerweise frei dreh- und zoombar ist. Wie in **Singles** können Sie Ihren Sims nun direkt auf die Pelle rücken und sie aus unmittelbarer Nähe beobachten. Dabei fällt auf, dass die Spielfiguren gemäß ihrem Alter anatomisch korrekt in Szene gesetzt werden und sich äußerst realistisch bewegen. Während Kinder teils flummiartig durch die Gegend hüpfen, humpeln ältere Semester Nosferatumäßig durchs Haus und haben Mühe, Treppenstufen zu erklimmen. Doch nicht nur die Sims selbst, auch ihre Umgebung überzeugt mit großer Detailverliebtheit. Im Swimmingpool schwimmende Kinder ziehen schwappende Wellen hinter sich her, Blumen blühen prächtiger als bei der Bundesgartenschau, einfallende Sonnenstrahlen sorgen für nette Licht- und Spiegel-Effekte und auch die Einrichtungsgegenstände sehen richtig schick aus. Öffnen die Sims den Mund, kommt nach wie vor ein abstruses Kauderwelsch heraus. Dank aussagekräftiger Mimik und Gestik sowie häufig aufpoppenden Sprechblasen entgeht einem jedoch fast nichts.

Eitel Sonnenschein?

Im Sims-Land geht morgens um 7.00 Uhr die Sonne auf und um 19.00 Uhr wird es dunkel. Auf das von vielen Fans geforderte Wettersystem mit Regen und Schnee haben die Entwickler aus Performance-Gründen verzichtet. Das gleiche Schicksal ereilte einen möglichen Mehrspieler-Modus. Verständlich, dass Electronic Arts nach dem Flop von **Sims Online** (momentan nur 80.000 Spieler in den USA, Europa-Start gecancelt) diesbezüglich sowieso keinerlei Ambitionen hegt. Was allerdings kein Drama ist, denn der Einzelspieler-Modus bietet dank seiner einzigartigen Vielseitigkeit, der variableren Tagesabläufe und der schier unendlichen Spielmöglichkeiten Spielspaß bis zum Gehtnichtmehr. Die intelligenteren Sims hauchen dem Spiel mit ihren Wünschen und Ängsten mehr Menschlichkeit als zuvor ein, sorgen allerdings auch für einige wenige Frust-Momente. Wie beim ersten Teil gibt es kleinere Probleme mit der Wegfindung und das Platzieren von Möbelstücken oder Wohn-Accessoires gestaltet sich gelegentlich etwas pfriemelig. Besonders ärgerlich: In unserer Testversion blieben Sims vereinzelt in oder hinter Möbeln stecken und verhungerten elendig, da sie sich nicht befreien ließen. Einziger Ausweg: Ein kompletter Umzug, bei dem alle mühsam zusammengetragenen Einrichtungsgegenstände gegen Simoleans getauscht werden. Hersteller Maxis verspricht jedoch hoch und heilig, diese Probleme bis zur Veröffentlichung Mitte September zu beheben. (cs)



OHRFEIGE Dieser Sim hat es gewagt, in Anwesenheit seiner Freundin fremd zu flirten ...



TOTAL IRRE Psychisch labile Sims bekommen wirre Tagträume und sehen „Gespenster".

IM WETTBEWERB

DIE SIMS TEST IN PCG 03/00	SINGLES TEST IN PCG 03/04	DIE SIMS 2 TEST IN PCG 10/04
TECHNIK		
AUSREICHEND (65%)	**GUT** (80%)	**GUT** (86%)
+ Putzige Animationen − Isometrische Draufsicht − Nur vier Blickwinkel − Veraltete Optik	+ Frei dreh- und zoombare 3D-Grafik + Detailreiche Charaktere und Objekte + Realistische Geräuschkulisse − Etwas staksige Animationen − Auf Dauer nervige Musik	+ Frei dreh- und zoombare 3D-Grafik + Detailreiche Spielwelt mit liebevoll animierten Umgebungen + Hübsche Lichteffekte + Realistische Geräuschkulisse − Etwas fummeliger Bau-Modus
ATMOSPHÄRE		
GUT (85%)	**GUT** (81%)	**SEHR GUT** (91%)
+ Eine eigenständige Stadt mit vorgeskripteten Beziehungen + Bekannte Alltagssituationen − Sims altern kaum − Kein geregelter Wochenablauf	+ Kampagne mit Storyline + Bekannte Alltagssituationen − Spielt nur innerhalb der WG-Wohnung − Wenig Interaktion mit anderen Charakteren	+ Drei eigenständige Städte mit vorgeskripteten Beziehungen + Einzelne Sims können umziehen + Realistischer Lebensablauf mit Geburt und Tod + Zahlreiche Charaktere
SPIELDESIGN		
GUT (85%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (88%)
+ Sehr einsteigerfreundlich + Innovatives Spieldesign + Extrem motivierend − Teilweise sehr unselbstständige Sims − Wegfindung der Sims nicht immer ideal	+ Sehr einsteigerfreundlich + Extrem motivierend − Spielziel zu schnell erreicht − Dürftiges Tutorial	+ Leichter Spieleinstieg + Durchdachtes Tutorial + Selbstständigere, intelligentere Sims + Wochenlanger Spielspaß dank zahlloser Spielvarianten
MULTIPLAYER		
-	-	-
SPIELSPASS		
GUT (80%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)	**SEHR GUT** (90%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT · NEUTRAL · FRUSTRIERT · 12 STD. · 24 STD. · 36 STD. · 48 STD.

Die Sims	Singles	Die Sims 2
Spieldauer (Einzelspieler): mind. 50 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 18 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** mind. 60 Stunden

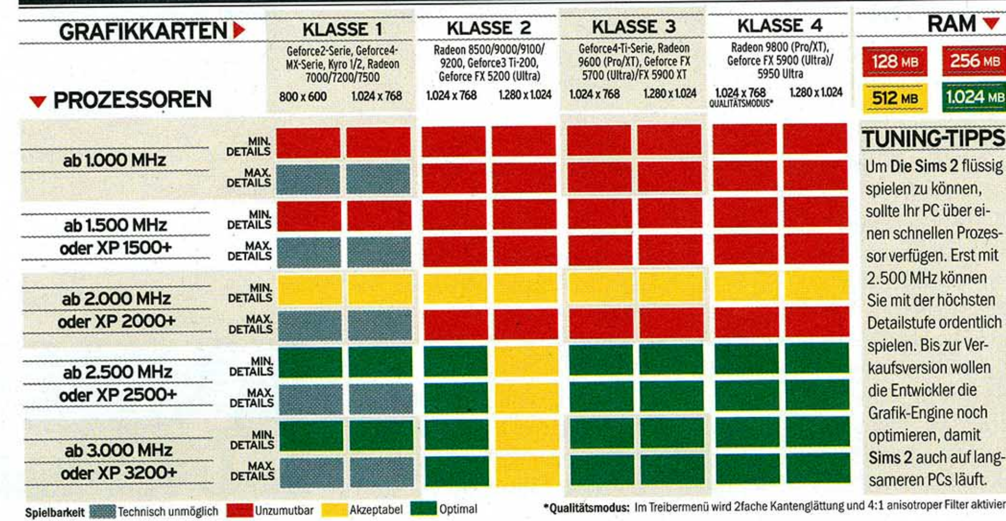
1 Der Einstieg ins Spiel ist nicht nur dank des praktischen Tutorials relativ einfach. Selbst das Erstellen eigener Sims oder Nachbarschaften bereitet keine Schwierigkeiten.

2 Der immens hohe Suchtfaktor des ersten Teils stellt sich sofort ein. Geld zu verdienen, Häuschen einzurichten und Liebschaften zu forcieren macht eine Menge Laune.

3 Die Familie wächst – Umzüge stehen an. Und damit das erneute Einrichten eines kompletten Haushalts – nervig. Der Tod der ersten Sims-Generation sorgt für Trauer.

4 Was Sie aus den Nachkommen Ihrer Ur-Sims machen, liegt an Ihnen – dank des völligen Handlungsfreiraums ist nahezu alles möglich. Wer mag, startet in einer Stadt von vorne.

LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500 – 800 x 600	KLASSE 1 – 1.024 x 768	KLASSE 2: Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra) – 1.024 x 768	KLASSE 2 – 1.280 x 1.024	KLASSE 3: Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT – 1.024 x 768	KLASSE 3 – 1.280 x 1.024	KLASSE 4: Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra – 1.024 x 768 QUALITÄTSMODUS*	KLASSE 4 – 1.280 x 1.024
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	MAX. DETAILS	grau	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot	rot
	MAX. DETAILS	grau	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	MAX. DETAILS	grau	grau	rot	rot	rot	rot	rot	rot
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	grün	grün	grün	gelb	grün	grün	grün	grün
	MAX. DETAILS	grau	grau	grün	gelb	grün	grün	grün	grün
ab 3.000 MHz oder XP 3200+	MIN. DETAILS	grün	grün	grün	gelb	grün	grün	grün	grün
	MAX. DETAILS	grau	grau	grün	gelb	grün	grün	grün	grün

RAM ▼ 128 MB (rot) · 256 MB (rot) · 512 MB (gelb) · 1.024 MB (grün)

Spielbarkeit: Technisch unmöglich (grau) · Unzumutbar (rot) · Akzeptabel (gelb) · Optimal (grün)

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü wird 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Um **Die Sims 2** flüssig spielen zu können, sollte Ihr PC über einen schnellen Prozessor verfügen. Erst mit 2.500 MHz können Sie mit der höchsten Detailstufe ordentlich spielen. Bis zur Verkaufsversion wollen die Entwickler die Grafik-Engine noch optimieren, damit **Sims 2** auch auf langsameren PCs läuft.

DIE SIMS 2

ELECTRONIC ARTS
16.09.2004/CA. € 50,-

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Wie ein Geldspeicher voller Ü-Eier: Spiel, Spaß und Spannung bis zum Abwinken!"

Die Sims 2 ist eigentlich mehr eine spielerische Lebenssimulation als ein herkömmliches Computerspiel. Dank niedlicher Grafik, witziger Charaktere und herausfordernder Beziehungskisten wird all dies aber problemlos Otto-Normal-spieler-kompatibel und schlägt die funktionsärmere Verkupplungs-Simulation **Singles** um Längen. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind allererste Sahne und garantieren mehr Spielspaß als zuvor. Schade nur, dass Extras wie Urlaube, Haustiere oder mehr Einrichtungsgegenstände wohl erst mit diversen Add-ons folgen.

PETRA FRÖHLICH



„Mein Haus, mein Auto, mein Boot: Was für ein Stammhalter!"

Die Haushälterin verführt, einen 16:9-LCD-Fernseher erworben, befördert worden und Omeletts kriegt Mechthild inzwischen auch hin – nicht schlecht für eine halbe Stunde **Sims 2**. Besonders faszinierend: die famose 3D-Welt und liebevolle Details bis hin zu den Müsli-Zutaten. Nur selten schleicht sich Murmeltiertag-Routine (schlafen-baden-futtern-arbeiten ...) ein; wer hingegen eine mehrköpfige WG halbwegs vernünftig durchbringt, hat meinen größten Respekt – hier wird selbst die Nachwuchs-Planung zum taktischen Kalkül. Neuzeitliche Hardware vorausgesetzt, werden Sie Spielwitz und rollenspielähnlicher Suchtfaktor für Wochen fesseln.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Studionote: Gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): –
USK-Alterseinstufung: Ohne Altersbeschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.700 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Unglaublich hohe Langzeitmotivation
+ Unzählige Charaktere
+ Detailreiche Grafik
+ Gute KI
− Nur ein Speicherpunkt

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
90	GRAFIK	Gut (84)
	SOUND	Gut (81)
	STEUERUNG	Gut (84)
	MEHRSPIELER	-



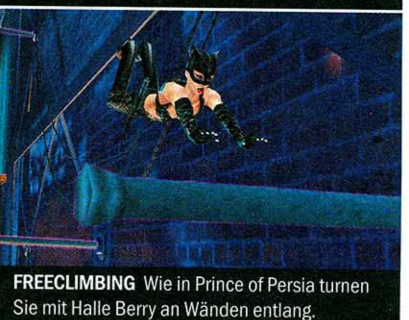
KICK IT Durch die miese künstliche Intelligenz Ihrer Gegner nehmen Sie es spielend einfach mit mehreren Schergen auf.

Catwoman

Kaufen Sie nicht die Katze im Sack: An diesem Lizenzspiel verbrennt sich Electronic Arts die Pfoten.



PAUSENSPASS Legen Sie das Gamepad beiseite, räkelt sich Catwoman in lasziven Posen.



FREECLIMBING Wie in Prince of Persia turnen Sie mit Halle Berry an Wänden entlang.

Peter Parker wird von einer Spinne gebissen und schwingt sich fortan behände durch die Häuserschluchten von New York. Clark Kent fällt vom Himmel und rettet mit Superkräften die ganze Welt. Patience Phillips bekommt von fiesen Typen eins auf die Rübe und wird durch das Küsschen einer mysteriösen Katze zu Catwoman. Passend zum gleichnamigen Hollywoodstreifen erscheint die obligatorische Lizenzumsetzung. Das nur leidlich mit hautengem Leder bekleidete Abbild von Halle Berry scheuchen Sie hier durch sechs große Levels und tun, was menschliche Katzen in High Heels eben so tun. Sie verprügeln böse Jungs, kraxeln anmutig städtische Steilwände empor, turnen in schwindelerregender Höhe an Fahnenstangen herum und wackeln dabei kräftig mit dem Hinterteil. Die auffallend inszenierten weiblichen Reize sind dann auch das einzige Highlight dieser müden Kopie von **Prince of Persia: The Sands of Time**. Die Kämpfe verkommen durch die kaum spürbare Gegner-KI zur simplen Beschäftigungstherapie und die Geschicklichkeitseinlagen sind durch die oftmals unglücklich gewählten Winkel der starren Kamera eine frsutverdächtige Geduldsprobe. Da hilft es auch nichts, dass Sie wie in **Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs** neue Angriffe kaufen können und Ihre Widersacher etwa mit einem doppelten Tritt anstatt eines einfachen zu Boden schicken. Die Kämpfe gewinnen Sie ohnehin, und spätestens wenn Sie zum zehnten Mal einen Sprung falsch getimt haben, fliegt das Spiel so schnell von der Festplatte wie Patience Phillips ein paar Stockwerke tiefer – nur nicht ganz so elegant. (db)



CATWOMAN
ELECTRONIC ARTS
12.08.2004/CA. € 45,-

DAVID BERGMANN



„Trotz Hüftschwung zurück ins Körbchen: Sex zieht eben doch nicht immer."

Ja, der Spielfigur ist ein gewisser Sexappeal nicht abzusprechen. Ja, die Animationen von Catwoman sind gut gelungen. Und ja, viel mehr Positives gibt es zu dem Spiel nicht zu sagen. Als Fan des letzten Auftritts vom persischen Prinzen gefällt mir das grundlegende Spielprinzip sehr gut, die Umsetzung ist jedoch katastrophal. Die Kämpfe unterfordern selbst blutige Einsteiger und die Geschicklichkeitsübungen sind aufgrund der festgelegten Kamera oftmals reines Glücksspiel. Krallen weg!

THOMAS WEISS



„Den Schulterschluss mit Jennifer Garner kann sich Halle Berry abschminken."

Natürlich gibt es zahlreiche Dinge, die man an **Catwoman** verbessern müsste. Allen Macken zum Trotz ist das Spiel dank gelungener Präsentation und (ein Gamepad vorausgesetzt) zugänglicher Steuerung ein spaßiger Zeitvertreib. Dafür sorgen vor allem die dank immer neuer Techniken abwechslungsreichen Prügeleien. Mit besserer Kameraführung und mehr Spiel statt Sex hätte die virtuelle Halle Berry ihrer Kollegin Jennifer Garner alias Sidney Bristow aus **Alias** problemlos den Rang abgelaufen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: EA Studio London
Studionote: Gut
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Hübsche Animationen
- + Zugängliche Steuerung
- − Schlechte Kameraführung
- − Frustige Geschicklichkeitseinlagen
- − Langweilige Kämpfe

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER			
67	GRAFIK	Befriedigend	(74)
	SOUND	Befriedigend	(78)
	STEUERUNG	Ausreichend	(69)
	MEHRSPIELER	-	(-)



Medieval Lords

Alles Gute im Zeichen der Burg: Steuern Sie die Geschicke Ihrer mittelalterlichen Siedlung als Ihr eigener Burgherr.

In **Medieval Lords: Bauen, Verteidigen, Erobern** ist genau das Ihre Aufgabe. Klingt leicht? Ist es aber nicht! Das Baugewerbe gestaltet sich alles andere als einfach, wenn Sie nebenher Ihr Volk bei Laune halten und sich mit angriffslustigen Nachbarn sowie Dürreperioden oder gar der Pest herumärgern müssen. Verbessern Sie also stets Ihr Städtchen und weiten Sie Ihren Machtbereich aus; erfolglosen Landesfürsten droht nämlich der Strick.

Bauen, Verteidigen, Erobern

Die bereits im Titel enthaltenen Schlagwörter umschreiben das Prinzip von **Medieval Lords** äußerst treffend. Auf die Bauphase verwenden Sie die meiste Zeit – hier müssen Sie vor allem die Bedürfnisse Ihrer Stadtbewohner, etwa Gelassenheit oder Gesundheit, im Auge behalten. Erfüllt man deren Wünsche nicht, sinkt unweigerlich die Einwohnerzahl. Leider kann Ihnen das Schicksal Ihrer Untertanen nicht völlig egal sein, denn deren Steuerzahlungen stellen die einzige Ressource in **Medieval Lords** dar. Aufbau-Spezialisten fragen sich jetzt: „Wie, nur eine Ressource?" Nun ja, es gibt aus dem einfachen Grund kein Ressourcenmanagement in **Medieval Lords**, weil es sich voll und ganz als Aufbauspiel versteht.

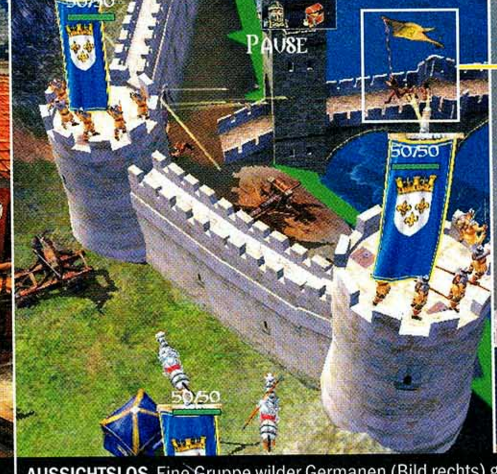
Auch der Militär-Part ist eher schlicht ausgefallen: Die Verteidigung Ihrer mittelalterlichen Stadt übernehmen die an einer Rekrutierungsstelle angeworbenen Soldaten. Es stehen allerdings nur zwei Typen zur Verfügung: normale Soldaten mit Bögen und gepanzerte Reiter. Belagerungswaffen wie Ballisten und Katapulte können Sie mithilfe eines Mechanikers oder Ingenieurs produzieren. Der Bau von Steinwällen zum Schutz vor Angreifern übernimmt freilich ein Baumeister.

Ritter

Solche schwer gepanzerten Ritter bilden den Kern jeder Armee in Medieval Lords. Die Herren im glänzenden Metallkorsett reiten hoch zu Ross in jede Schlacht und kämpfen im Vergleich zu den normalen Soldaten deutlich effektiver.

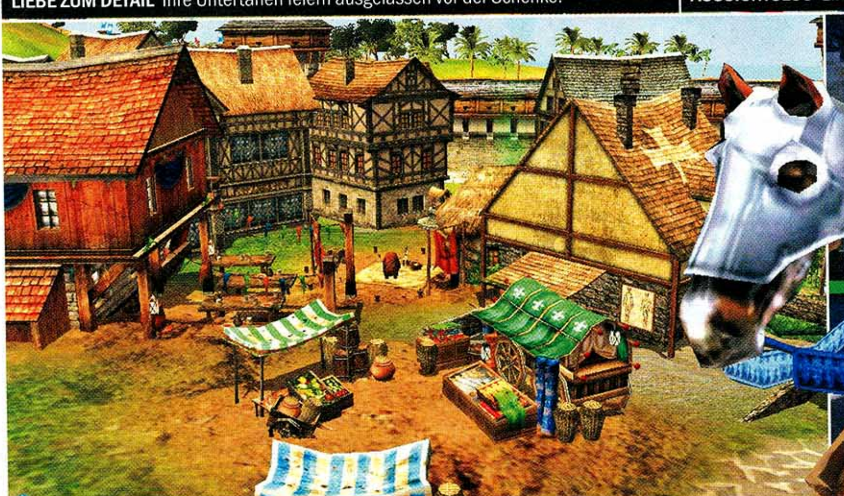


LIEBE ZUM DETAIL Ihre Untertanen feiern ausgelassen vor der Schenke.



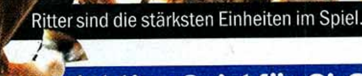


AUSSICHTSLOS Eine Gruppe wilder Germanen (Bild rechts) greift unsere Festung an.



HEIMATSTOLZ Im Laufe der Zeit wird aus Ihrer kleinen Siedlung eine richtige Stadt.





ANSTURM Ritter sind die stärksten Einheiten im Spiel.



DER MIT DEM BÄR TANZT Der Bärenführer ist eine beliebte Attraktion.

Eroberung in drei Schritten

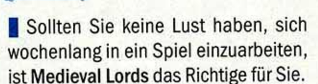
Haben Sie ein Auge auf das Gebiet Ihres Nachbarn geworfen, errichten Sie auf seinem Land erst mal ein Militärlager. Anschließend folgt eine Zwischenphase, der so genannte Gottesfrieden. Während dieser Zeit sind Kampfhandlungen untersagt, beide Kriegsparteien nutzen die Ruhe, um Truppen und Belagerungswaffen für die bevorstehende Schlacht zu produzieren. Ist der Gottesfrieden abgelaufen, kommt es automatisch zum Angriff. Die Kämpfe laufen leider automatisch ab, in der Regel gewinnt der Heerführer mit den meisten Einheiten. Taktische Kniffe, Rückzugsgefechte, Flankenangriffe – alles Fehlanzeige. Spieler, die wie in einem Strategiespiel lieber selbst das Heft in die Hand nehmen, werden unweigerlich enttäuscht. Genre-Konkurrent **Anno 1503** hat in dieser Hinsicht mehr zu bieten, da sich die Akteure in den Schlachten taktisch dirigieren lassen.

Natürliche Grenzen nutzen

Die Wahl des Siedlungsplatzes ist in **Medieval Lords** von großer Wichtigkeit. Denn die

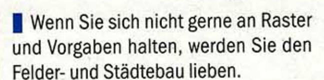
Ist Medieval Lords das richtige Spiel für Sie?

Finden Sie in zwei Minuten heraus, ob Medieval Lords Ihnen Spaß macht:



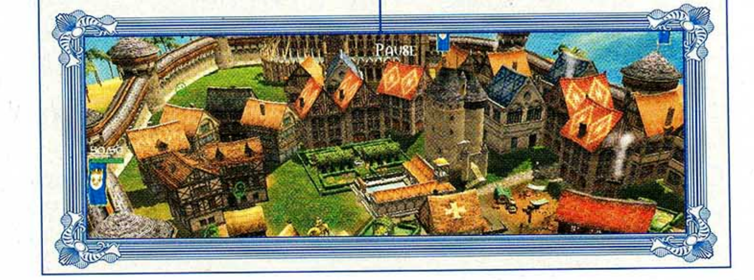
PRO

- Sollten Sie keine Lust haben, sich wochenlang in ein Spiel einzuarbeiten, ist **Medieval Lords** das Richtige für Sie.
- Wenn Sie sich nicht gerne an Raster und Vorgaben halten, werden Sie den Felder- und Städtebau lieben.
- Sie würden gerne eine Stadtbesichtigung machen? Betreten Sie Ihre Ländereien in der Ego-Perspektive.
- Leiden Sie unter Verfolgungswahn? Bei diesem Spiel können Sie sich dank 3D-Grafik jederzeit in alle Richtungen umsehen.
- Voyeuristisch veranlagte Burgherren können dank Zoomfunktion Ihre Untertanen im Detail beobachten.



CONTRA

- Bei Schlaflosigkeit kann Ihnen der eintönige Soundtrack helfen, genau dieses Problem zu lösen.
- Freunde heroischer Schlachten und ausgeklügelter Taktiken werden aufgrund des automatischen Schlachtensystems zu Zuschauern degradiert.
- Wer eine Vielfalt an Belagerungswaffen und Einheiten bevorzugt, muss sich in **Medieval Lords** stark einschränken.
- Als passionierter Schatzsucher werden Sie bei **Medieval Lords** nicht froh, da es kein Ressourcenmanagement gibt.
- Grenzenlose Freiheit bietet dieses Spiel nicht, da die Geographie Ihre Bautätigkeit hemmt.



Die sechs wichtigsten Gebäude in Medieval Lords

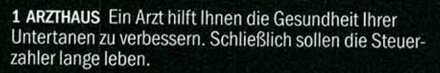
Um seine Untertanen zufrieden zu stellen, sind die folgenden Gebäude unerlässlich.











1 ARZTHAUS Ein Arzt hilft Ihnen die Gesundheit Ihrer Untertanen zu verbessern. Schließlich sollen die Steuerzahler lange leben.

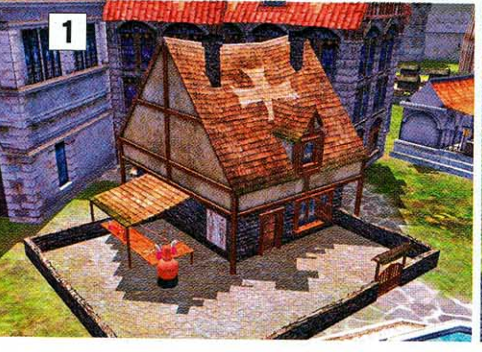
2 ÖFFENTLICHES BAD Sauberkeit muss sein und hilft Krankheiten vorzubeugen. Das hebt den Gesundheitszustand Ihrer Untergebenen.

3 SCHENKE Schon immer haben sich Menschen bei einem Bier entspannt. Bauen Sie eine Schenke, um Ihren Bürgern etwas Muße zu bieten.

4 MARKT: Ihre Stadtbewohner benötigen stets Wasser und Nahrung. Bauen Sie einen Marktplatz, damit dieser die Nahrungsmittel unter den Bewohnern verteilt.

5 LUXURIÖSER FRIEDHOF Wenn Tote nicht schnell beerdigt werden, droht die Pest. Damit Ihre Steuerzahler in Frieden ruhen, bauen Sie einen Friedhof.

6 MINNESÄNGER Wer lauscht nicht gern einem geträllerten Liedchen? Ihre Bewohner lassen sich in Mußestunden von einem Minnesänger bezaubern.







dreidimensionale Spielwelt weist deutliche Höhenunterschiede auf, die man als natürliche Grenzen und zum Schutz vor feindlichen Überfällen nutzen kann. Einerseits schränkt die Umgebung Ihren Baudrang ein, andererseits lassen sich Hügel und Berge auch taktisch nutzen. So werden beispielsweise Ihre Soldaten von weniger Pfeilen getroffen, sobald sie eine erhöhte Stellung bezogen haben. Auch der Wirkungsbereich von Gebäuden ist von der Beschaffenheit des Umlandes abhängig.

Genau wie das Kampfsystem ist auch die Steuerung von **Medieval Lords** angenehm einfach gehalten, sodass selbst Neulinge sich schnell eingewöhnen. Schaltflächen wie Minikarte, Stadtinformationen und Leisten für Bauelemente sind übersichtlich gegliedert. Zu jedem Bürgerhaus können Sie Informationen einsehen, wenn Sie es einzeln anwählen. Allenfalls die eintönige Musik nervt auf Dauer. Hier wäre ein situationsabhängiger Soundtrack mit mittelalterlichen Instrumenten die bessere Untermalung gewesen.

So war's im Mittelalter

Die dreidimensionale Grafik von **Medieval Lords** ist ein echter Leckerbissen und kommt in der höchsten Zoomstufe richtig gut zur Geltung. Obendrein können Sie mit dem Augensymbol in die Ego-Perspektive wechseln. Zwar macht das taktisch wenig Sinn, dennoch ist es eine Bereicherung des Spielprinzips, da Sie damit Ihre Ländereien aus den Augen Ihrer Untertanen erkunden können. Die Dreidimensionalität ermöglicht auch das freie Platzieren von Gebäuden. So entsteht ein glaubwürdigeres Stadtbild als in anderen Strategiespielen wie **Stronghold** oder **Castle Strike**. Neue Gebäude werden automatisch mit einer Straßenanbindung versehen, was lästige Klick-Orgien mit der Maus erspart. Positiv sind ferner noch die frei gestaltbaren Felder und Weiden.

Ich bau mir eine Burg!

Das Spiel umfasst acht Kampagnen nebst Tutorial, die durch eine durchgehende Geschichte miteinander verknüpft sind. Häufig müssen Sie eine Stadt mit einer vorgegebenen Mindesteinwohnerzahl bauen und ein Gebiet von gegnerischen Schergen befreien. Wem das zu langweilig wird, kann eigene Szenarien per mitgelieferten Landschafts-Editor erstellen oder die Kampagnen anderer Spieler über das Internet herunterladen. (cs)

IM WETTBEWERB

ANNO 1503 TEST IN PCG 12/02	CASTLE STRIKE TEST IN PCG 02/04	MEDIEVAL LORDS TEST IN PCG 11/04
TECHNIK		
GUT (87%)	**AUSREICHEND** (68%)	**GUT** (85%)
+ Detailreiche Figuren und Objekte + Auflösung bis 1.280x1.024 – Hakelige Steuerung von Einheiten	+ Große Vielfalt an Gebäuden – Kantige Figuren und abgehackte Bewegungen	+ Gute Wasserdarstellung + Detailreiche Gebäude und Figuren + Einfache Steuerung – Ungenaue Platzierung von Gebäuden
ATMOSPHÄRE		
GUT (88%)	**BEFRIEDIGEND** (73%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)
+ Mittelalterliches Flair + Ausgezeichnete Zwischensequenzen – Story der Kampagne wird hauptsächlich in Textform und per Sprachausgabe erzählt, wenig Zwischensequenzen	+ Viele Missionsvarianten – Geringes Truppenlimit – Klischeehafte Story	+ Mittelalterliches Flair + Landschaft und Siedlungen wirken authentisch – Begrenzte Auswahl an Musikstücken – Story der Kampagne wird nur in Textform und per Sprachausgabe erzählt
SPIELDESIGN		
GUT (88%)	**AUSREICHEND** (67%)	**GUT** (81%)
+ Abwechslungsreiche Szenarien + Große Bandbreite an Gebäuden – Generell hoher Schwierigkeitsgrad – Kampagne nur für Profis – KI-Fehler, Bugs, Unstimmigkeiten	+ Komfortabler Aufbauteil – Miserable KI der Soldaten	+ Innovative Ego-Perspektive + Drei Schwierigkeitsgrade wählbar + Einfache Bedienung – Zu wenig Möglichkeiten in den Schlachten – Nur zwei Truppentypen stehen zur Auswahl
MULTIPLAYER		
- (-)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	- (-)
	– Auf maximal vier Spieler begrenzt	
SPIELSPASS		
GUT (88%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT — 12 STD. / 24 STD. / 36 STD. / 48 STD.

Anno 1503	Castle Strike	Medieval Lords
Spieldauer (Einzelspieler): 47 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 42 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 35 Stunden

1 Nach dem angenehm untergliederten Tutorial beginnen Sie im Kampagnen-Modus mit dem liebevollen Aufbau Ihres ersten Dörfchens.

2 Nachdem Sie sich als Burgherr etabliert haben, erobern Sie die ersten Bergfriede und weiten Ihr Territorium stetig aus.

3 Bürgerhäuser und Festungsmauern sind ausgebaut. Ihr Dorf hat sich zu einer mittelalterlichen Stadt mit fortschrittlichen Technologien entwickelt.

4 Mithilfe von Belagerungswaffen können Sie nun auch besser befestigte Burgen angreifen. Dank einer großen Stadt steht Ihnen ein größeres Heer zur Verfügung.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768 Qualitätsmodus*	KLASSE 4 1.280x1.024
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3200+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM: 128 MB, 256 MB (Unzumutbar) · 512 MB (Akzeptabel) · 1.024 MB (Optimal)

Spielbarkeit Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

***Qualitätsmodus:** Im Treibermenü wird 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Medieval Lords stellt hohe Hardware-Anforderungen. Wer lediglich eine FX 5200 Ultra besitzt, sollte im Optionsmenü die jeweiligen Einstellungen für die Texturen herabsetzen. Besitzer einer Geforce2 oder Geforce4 MX-440 müssen auf Spiegelungen auf der Wasseroberfläche verzichten.

MEDIEVAL LORDS

POINTSOFT
ERHÄLTLICH/CA. € 45,-

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Damit dieses Spiel gefällt, sollte in Ihnen eher ein Städteplaner als ein Kriegsstratege stecken."

Wer Aufbauspiele mag, ist mit **Medieval Lords** gut beraten und kann sich seine mittelalterliche Traumstadt in hübscher 3D-Grafik zusammenbasteln. Aufbaupart, Steuerung und Bevölkerungsmanagement wirken durchdacht, nur die musikalische Begleitung bleibt eintönig. Freunde heroischer Schlachten und eines großen Strategieteils werden von diesem Spiel aufgrund des automatischen Schlachtensystems enttäuscht sein. Denn eins steht fest: **Medieval Lords** ist kein neues **Castle Strike** oder gar **Stronghold** – auch wenn es auf manchen Screenshots durchaus danach aussieht.

DIRK GOODING



„Tolle Atmosphäre, einfache Steuerung und schöne Grafik – das ist Medieval Lords."

Auf den ersten Blick hat mich die Grafik und die tolle mittelalterliche Stimmung von **Medieval Lords** total gefesselt. Gefallen hat mir auch, dass einem die einfach gehaltene Bedienung keine Spielspaß-Stolpersteine in den Weg legt – so kann man ohne Handbuch-Studium drauflosspielen. Hat man nach ein paar Stunden eine hübsche Siedlung aufgebaut, schaut man gerne einfach nur ein paar Minuten auf seine Ländereien und erfreut sich an dem bunten Treiben. Doch wie Christian bereits erwähnt hat, langweilen die simplen Kämpfe auf Dauer. Mit ein wenig mehr Einheiten und Möglichkeiten während der Schlacht wäre für **Medieval Lords** deutlich mehr drin gewesen!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Monte Cristo
Studionote: Gut
Publisher: Pointsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,8 GHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2,8 GHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Einfache, schnell erlernbare Bedienung
+ Glaubhaftes mittelalterliches Flair
+ Schöne 3D-Landschaften
– Sehr eintöniger, nerviger Soundtrack
– Kampfsystem zu simpel

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
79	GRAFIK	Gut (82)
	SOUND	Ausreichend (64)
	STEUERUNG	Sehr Gut (90)
	MEHRSPIELER	Nicht vorhanden (-)

Doom 3



Das Spiel klassisch, die Grafik unwerfend: Doom 3 zelebriert Ballerspaß ohne Schnörkel in hochmoderner Optik.

Sie sind bestimmt schon mal erschreckt worden. Mit einem lauten „Buh!" beispielsweise, dem ältesten Trick der Welt. **Doom 3** ist Meister darin: In 27 Levels, allesamt gefüllt mit Dämmerlicht, jagen einem urplötzlich auftauchende Monster mit großem Getöse Angst ein. Ihre Rolle ist die eines Marines, einer Art Nachtwächter der UAC-Forschungsstation auf dem Mars. Weil dort keine Sonne scheint, hängt künstliches Licht in den futuristischen Gängen. Die Atmosphäre ist bedrückend.

Die ersten 20 Minuten vergehen, als würden Sie **Half-Life (dt.)** spielen: Auf Knopfdruck verwickeln Sie Wissenschaftler, Arbeiter und Wachen in kurze Gespräche. Wenig später öffnet sich ein Tor zur Hölle, Kreaturen kommen hervor und verwandeln sämtliche Insassen fachmännisch in Zombies. Der Nachtwärter wird zum einsamen Kammerjäger: Die Non-Stop-Action beginnt, vereinzelt unterbrochen von simplen Schalterrätseln sowie Text- und Sprachbotschaften dahingeschiedener Mars-Arbeiter.

Geschmeidige KI

Schleichelemente, bedienbare Geschütztürme, Fahrzeuge, Außenlevels – solche Dinge werden Sie in **Doom 3** nicht finden. Hier wird ganz klassisch geschossen: Die Knarren ragen vorne ins Bild und spucken pausenlos Kugeln auf einen kaum versiegenden Strom an Monstern. Die meisten Dämonen teleportieren sich mit einem Donnerschlag in den Raum, kreischen einmal herzhaft und gehen dann in den Angriff über. Die Trites-Spinnen hingegen kommen aus winzigen Ritzen gekrabbelt ... in Massen. Zombies lauern in dunklen Ecken und taumeln dann mit ausgestreckten Händen und hohlem Stöhnen nach vorn. Etwas schlauer verhalten sich die untoten Marines. Die verschanzen sich hinter Fässern und Kisten und versuchen, Ihren Schüssen mittels Bodenrollen auszuweichen. Insgesamt ist die Gegner-KI zwar nicht so komplex wie in **Far Cry (dt.)**, dafür gibt's im Gegensatz zum Tropen-Shooter aber auch null Aussetzer: Kein Dämon wird sich beim Durchschreiten einer Tür den Kopf am Rahmen anschlagen und bewusstlos zu Boden gehen.

Wegweisende Optik

Doom 3 zu spielen, das hat etwas von einem Blick in die Kristallkugel: Die Grafik mit ihrem allgegenwärtigen Bump Mapping zeigt, wie Ego-Shooter zukünftig aussehen werden. An die Stelle flacher Texturen treten

Far Cry (dt.) vs. Doom 3: Tropen-Shooter oder Horrortrip? Ein Vergleich.

FARCRY



Grafik

Far Cry: Zwar bietet auch **Far Cry (dt.)** hübsches Bump Mapping, aber nicht in dem Ausmaß von **Doom 3**. Dafür punktet der Shooter im Bereich Außenareale.

Doom 3: Schönere Innenlevels bestaunen Sie nirgendwo. Auch die Licht-und-Schatten-Effekte gehören zu den bisher aufwendigsten in einem Ego-Shooter.

Spielablauf

Far Cry: Taktisch angehauchte Kämpfe in frei begehbaren Außenarealen und Vehikel bringen Abwechslung in den Spielablauf. **Far Cry (dt.)** ist vielschichtiger als das geradlinige, auf Action getrimmte **Doom 3**.

Doom 3: Monster killen, vereinzelt Schalter umlegen und Textbotschaften lesen – der klassische Spielablauf richtet sich an Shooter-Fans, die sich gern mit Dauerfeuer von Raum zu Raum bewegen.

KI

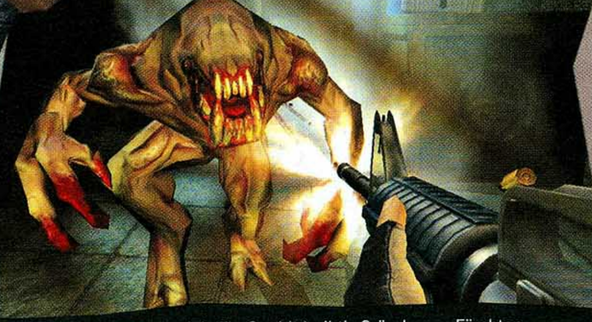
Far Cry: Die meisten Kämpfe laufen dank der dynamischen KI stets anders ab, selbst nach einem Quickload. Die komplexe KI führt aber auch dazu, dass es vereinzelt Probleme gibt: Dann knallen Gegner schon mal gegen einen Baum.

Doom 3: Die meisten Kreaturen nehmen den Spieler ins Visier und starten dann den direkten Angriff. Schlauer sind die Commandos, die sich hinter Kisten verstecken und Bodenrollen zum Ausweichen vollführen.

Gruselfaktor

Far Cry: Die Gefechte in den üppigen Außenarealen erheben keinen Gruselanspruch; dafür kommt in den Innenarealen das Gefühl der Klaustrophobie auf, gepaart mit der Angst, von einem mutierten Monster angesprungen zu werden. Doch **Doom 3** bietet insgesamt mehr Schocker pro Minute.

Doom 3: In der ersten Spielstunde stellen sich Ihnen die Nackenhaare auf: Man wird klassisch erschreckt. Später gewöhnt man sich an die Buh-Effekte, weil sie wie am Fließband vorkommen – am Ende des Spiels zünden die Entwickler noch einmal ein erfrischendes Horror-Feuerwerk.



GRUSELMONSTER Auch in Far Cry (dt.) gibt's Gründe zum Fürchten.



HÖLLENSPASS Doom 3 bietet das furchterregendere Monster-Design.



DÄMMERLICHT Jemand hat Kerzen angezündet. Wie romantisch ...



ANGESPONNEN Die fiesen kleinen Trites-Spinnen greifen stets in Massen an.

Wissenswertes zum Multiplayer-Modus

Spielerlimit

Wie hebt man die Anzahlbegrenzung der Spieler auf?
Erstellen Sie eine Verknüpfung der Doom3.exe mit einem Rechtsklick. Öffnen Sie dann das Eigenschaften-Fenster der Verknüpfung mit einem weiteren Rechtsklick. Fügen Sie im „Ziel"-Bereich der Registerkarte „Verknüpfung" folgenden Parameter hinzu, und zwar nach den Anführungszeichen des aufgeführten Pfads: **+set si_max Players 16 +developer 1 +com_ a llowconsole 1 +com_showfps 1**
Beim Starten wird sich die Konsole öffnen. Diese lässt sich mit der Tastenkombination „Escape" + „Zirkumflex" wieder schließen. Und vergessen Sie nicht, die Grafikeinstellungen herunterzuregeln, sonst sehen Sie nur Standbilder.

Modifikationen

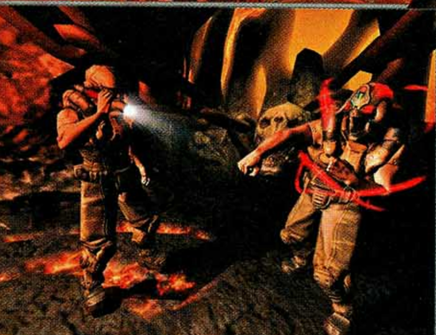
Sind bereits Mods in Entwicklung?
Tonnenweise! Einer davon soll sogar das kooperative Spiel der Einzelspieler-Kampagne erlauben; etwas, in dessen Genuss offiziell nur Xbox-Spieler kommen. Eine gute Übersicht über **Doom 3**-Mods liefert die Fanseite doom3.planet-multiplayer.de. Sobald die Mods erhältlich sind, bemühen wir uns selbstverständlich um eine Veröffentlichung auf unserer CD und DVD.

E-Sports-Ligen

Welche offiziellen Doom-3-Ligen sind derzeit geplant?
Namhafte Veranstalter wie ESL (www.esl-europe.net) führen **Doom 3** bereits in der Turnier-Übersicht. Außerdem gaben die Betreuer der CPL World Tour 2005 bekannt, dass die nächste Meisterschaft ganz im Zeichen von **Doom 3** stehen wird. Die Teilnehmer von zehn Ländern spielen ums schwindelerregende Preisgeld von einer Million US-Dollar. Fangen Sie schon mal zu üben an ...



KEINE EXPERIMENTE Der Multiplayer-Modus ist klassisch: Auf den Gegner schießen, bis er umfällt. Besondere Spiel-Modi gibt es noch keine. Doch Mod-Bastler entwickeln bereits fleißig frische Konzepte.



DURCHGEDREHT Wenn rote Ringe um eine Spielfigur kreisen (Model rechts), dann bedeutet das: Hier hat jemand das Berserker-Extra aufgesammelt und richtet mit Waffen und Fäusten besonders viel Schaden an.

Oberflächen mit Tiefenwirkung, in denen sich das Licht spiegelt.

Überhaupt hat **Doom 3** das Spiel mit Licht und Schatten perfekt drauf: Wirft ein Imp Feuerbälle, schimmert der Raum rot, während an Boden, Wand und Decke hübsche Silhouetten entstehen. Obwohl sich die Monster aus erstaunlich wenigen Polygonen zusammensetzen, wirkt deren Erscheinungsbild plastischer als in anderen Ego-Shootern – Bump Mapping heißt das Zauberwort. Potenzial verschenkt wurde bei der Physik-Engine: Fässer rollen realistisch über den Boden, mehr nicht. Herumstehende Getränke-Automaten zerfallen bei Beschuss nicht in ihre Einzelteile, Tische lassen sich keinen Millimeter verrücken und selbst Dosen, die eine Schrotladung abbekommen, bleiben lediglich verbeult an Ort und Stelle zurück. Ähnlich verhält es sich bei den Monstern: Diese werden von der Explosion einer Granate zwar weggeschleudert, gehen aber harmlos ein, indem sie sich schlicht auflösen. Von den übertriebenen, id-Software-typischen Gewaltexzessen ist in **Doom 3** wenig übrig geblieben – was aber nicht bedeutet, dass kein einziges Pixel Blut spritzt. Ganz im Gegenteil. Immerhin spielen Sie hier einen Horror-Shooter, in dem Sie mit der Kettensäge auf Zombies losstürzen.

Multiplayer als Dreingabe

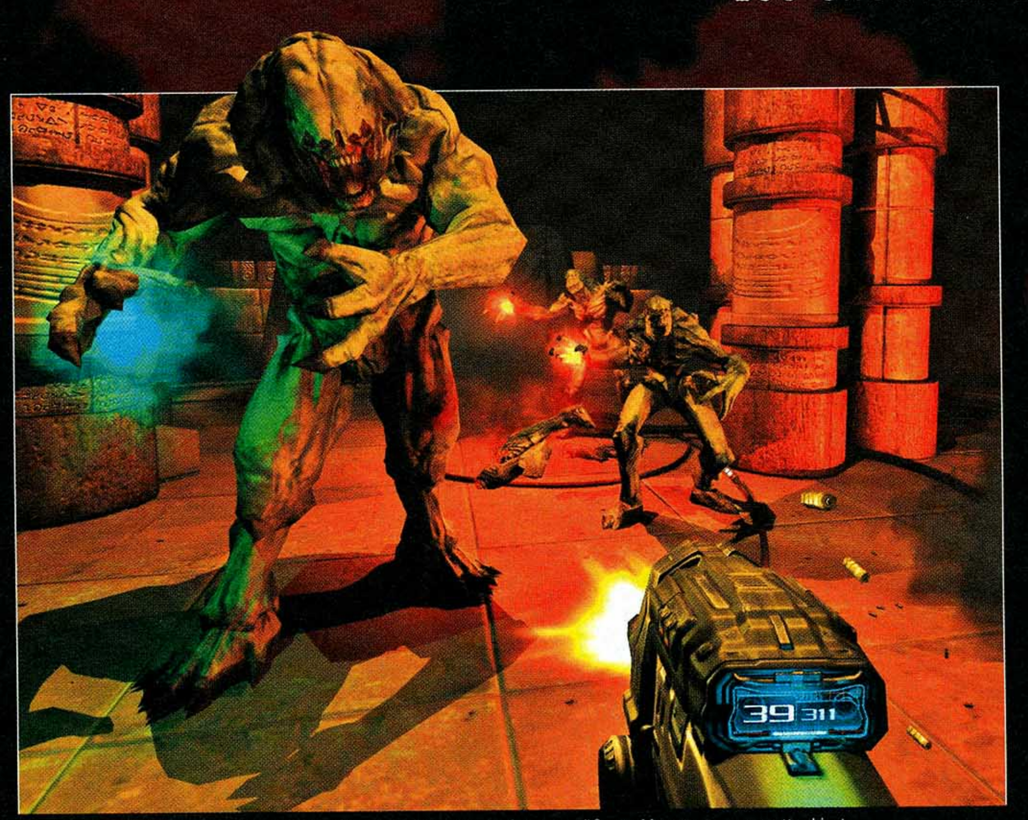
Leider merkt man dem Mehrspieler-Modus an, dass er nicht mit Herzblut entstanden ist, sondern schlicht ans Hauptspiel angeschraubt wurde. Nur vier Spiel-Modi lassen kaum Abwechslung aufkommen: Deathmatch und Team-Deathmatch bedürfen keiner Erklärung, in Tourney duellieren sich zwei Spieler und in Last Man gewinnt, wer als Letzter übrig bleibt. Capture the Flag fehlt, was wohl auf die von id-Software festgelegte Begrenzung auf vier Spieler zurückzuführen ist. Wegen der anspruchsvollen Modelle und aufwendiger Licht- und-Schatten-Effekte wäre der Spielablauf bei mehr als vier Teilnehmern so ruckelig, dass auch Altersheiminsassen problemlos einen Rocket-Jump hinbekämen. Wie Sie das Spielerlimit aufheben, erfahren Sie im Extrakasten oben. Auch die

Der Held

Ihre Rolle ist die eines namenlosen Marines, der auf der UAC-Marsstation ankommt und nur eines tut: Befehle befolgen. Auf eine ausufernde Hintergrundgeschichte, die die Persönlichkeit des Marines formt, verzichtete id-Software traditionsgemäß. Auch im Spiel selber gibt der Hauptcharakter keinen einzigen Laut von sich, abgesehen von den typischen Ächz-Geräuschen beim Springen.



AUFGEPASST Imps greifen erst mit Feuerbällen an und nutzen dann ihre Krallen im Nahkampf.



TEUFLISCHES TEAMWORK Erst in den späteren Levels werden Sie von größeren Monstergruppen attackiert.

Mehrspieler-Levels lassen sich an einer Hand abzählen: **Doom 3** erscheint mit fünf Karten, darunter der Klassiker „The Edge" aus einem älteren, indizierten id-Software-Titel.

Duelle im Dunkeln

Obwohl es im Multiplayer-Modus nicht ums Gruseln geht, sind die Levels düster ausgefallen. Die Taschenlampe brauchen Sie aber nur dann, wenn ein Mitspieler das Licht über ein Computer-Terminal ausknipst.

Die fünf mitgelieferten Levels sind kompakt ausgefallen; lange Laufwege oder minutenlanges Suchen nach Gegnern entfallen. Häufig sind Waffen an Orten versteckt, deren Zugänglichkeit Geschick voraussetzt. Die Mini-Gun liegt beispielsweise auf einem Regal, das Sie nur mit einem gut getimten Sprung erreichen. Das Berserker-Extra ist besonders begehrt – und besonders gut versteckt: Auf der Karte Tomiko Reactor liegt das Objekt der Begierde am Grund eines Schachts. Der Spieler balanciert über mehrere Ebenen und unter Zeitdruck nach unten, bevor der Laserstrahl des Reaktors losschießt und ein Spielerleben kostet. Der Einsatz lohnt sich: Als Berserker laufen Sie schneller und richten mit Schusswaffen doppelten Schaden an. Faustschläge und Kopfnüsse mit der Taschenlampe sind sogar dreißigmal wirksamer.

Insgesamt steht der Multiplayer-Modus im Schatten von Mehrspieler-Spezialisten wie **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Die Konkurrenz bietet weitaus mehr Karten, Spiel-Modi und auch Abwechslung. Eine simple Disziplin meistert **Doom 3** jedoch mit Bravour: Duelle in kleiner Runde funktionieren dank bis ins Detail abgestimmter Spielbarkeit tadellos. (tw)

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		KLASSE (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800 x 600	KLASSE 1.024 x 768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024 x 768	KLASSE 2 1.280 x 1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024 x 768	KLASSE 3 1.280 x 1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024 x 768 Qualitätsmodus*	KLASSE 4 1.280 x 1.024
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3200+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Spielbarkeit: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü wird 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS

Doom 3 stellt dank realistischer Schatten und Bump Mapping hohe Ansprüche an die Grafikkarte. Für maximale Details in 1.024x768 brauchen Sie eine 9800 XT oder FX 5950 Ultra. Wie das Spiel auch auf schwächeren PCs läuft, erfahren Sie im Tuning-Bericht auf den nächsten Seiten.



DOOM 3
ACTIVISION
ERHÄLTLICH/CA. € 45,-



THOMAS WEISS

„Wer Innovationen sucht, wartet auf Half-Life 2. Geballert wird hier."

Wenn Sie mich je beim Spielen von **Doom 3** beobachten sollten, nehmen Sie einen großzügigen Sicherheitsabstand. Denn wenn mir ein wild gewordener Höllendämon an die Gurgel hüpft, vollführe ich ob der realistischen Grafik Ganzkörper-Ausweichmanöver. Wirklich unglaublich, wie plastisch und damit furchteinflößend die Monster im Spiel rüberkommen. Leider entstehen die Kreaturen an immer gleichen Stellen: Zu oft betrete ich Räume, merke mir die Situation, drücke anschließend Quickload und meistere den Kampf nachher perfekt. Aber das ist kaum mehr als ein Tropfen auf den heißen Spielspaß-Stein.



DIRK GOODING

„Doom 3 oder Far Cry (dt.)? Wer sich das fragt, kann kein echter Shooterfan sein!"

Wenn ich mir die Wortgefechte zwischen **Doom 3**-Befürwortern und -Gegnern im Bekanntenkreis oder in Internetforen anhöre, kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Klartext: **Doom 3** ist weder das beste Spiel der Welt, noch eine totale Enttäuschung. Was ich hier für knapp 40 Euro bekomme, sind 20 Stunden schnörkelloser Ballerspaß in umwerfender grafischer Qualität. Gut, was Abwechslung, Mehrspieler-Modus und Story betrifft, muss sich **Doom 3** ganz klar hinter **Far Cry (dt.)** einreihen. Der Rest ist Geschmackssache – in meiner Spielesammlung hat **Doom 3** jedenfalls einen Ehrenplatz ... gleich neben **Far Cry (dt.)**!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: id Software
Studionote: -
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): englisch (deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1,8 GHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2,4 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 3 GHz, 1.024 MByte RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Nie gesehene Schatteneffekte
+ Plastische Monster dank Bump Mapping
+ Schnörkelloser Ballerspaß
+ Lange Spieldauer (20 Stunden)
– Null Innovation im Spielablauf

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	GRAFIK	Sehr gut (94)
	SOUND	Sehr gut (90)
	STEUERUNG	Sehr gut (95)
	MEHRSPIELER	Befriedigend (71)

So läuft Doom 3 flüssig!

„Für Doom 3 rüste ich meinen PC auf", denken viele Spieler – „Gar nicht nötig!", sagt PC Games, denn für id's Horror-Shooter brauchen Sie keine Höllenmaschine.

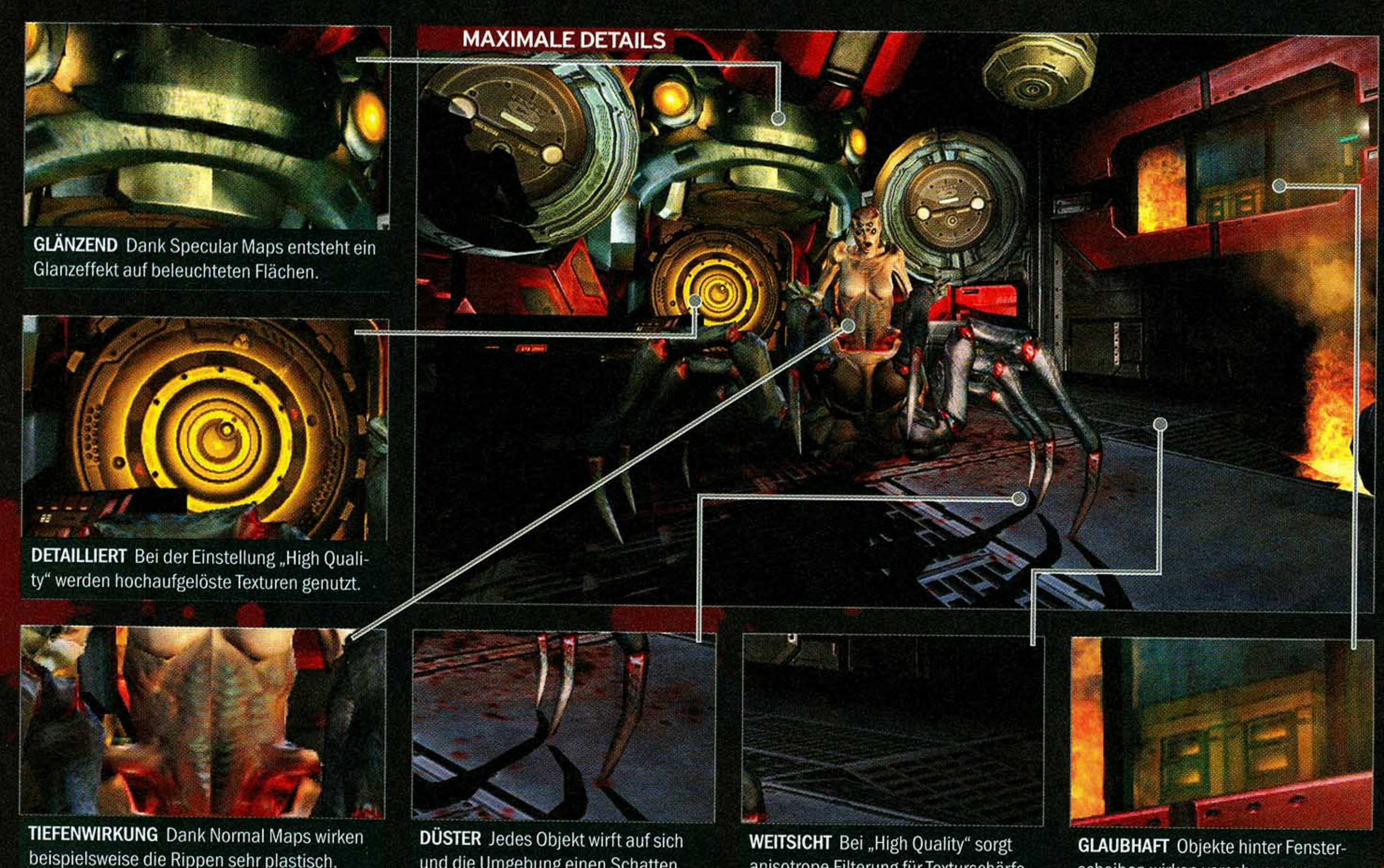
Die **Doom 3**-Engine verpackt das Grusel-Szenario dank Normal Mapping und pixelgenauer Schattenberechnung in eine beängstigend glaubwürdige Optik. Aber wie so oft lässt die Grafikqualität keinen direkten Schluss auf die Hardware-Anforderungen zu. Die Meister-Programmierer bei id Software haben nämlich einen enormen Aufwand betrieben, damit **Doom 3** auch auf Mittelklasse-PCs gut spielbar ist.

Hardware-Anforderungen

Bei der CPU ist **Doom 3** vergleichsweise genügsam: 2.200 MHz reichen bereits für alle Details. Schwächere Prozessoren lassen sich kaum entlasten, da die Einstellungen im Optionsmenü lediglich die Grafikkarte betreffen. Damit es nicht zu nervenden Nachladepausen kommt, sollte Ihr PC über 1.024 MByte Speicher verfügen. Wichtigste Einzelkomponente ist die Grafikkarte. Die höchste Detailstufe läuft in 1.024x768 erst mit einer Radeon 9800 XT oder Geforce FX 5950 Ultra flüssig. Reduzieren Sie die Auflösung auf 800x600, reichen dagegen schon eine Geforce FX 5900 XT oder eine Radeon 9800 Pro mit 128 MByte. Sogar in dieser niedrigen Auflösung sieht **Doom 3** erstaunlich gut aus. Da beide 3D-Beschleuniger für rund 200 Euro verkauft werden, sind sie unser klarer Preis-Leistungs-Geheimtipp für **Doom 3**. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra haben keinen Grund aufzurüsten, sofern Sie auf Details verzichten können: Setzen Sie die Auflösung auf 800x600 herab und wählen Sie „Medium Quality" aus – bei „High Quality" wird automatisch 8:1 anisotrope Texturfilterung aktiviert, was beide Mittelklasse-Grafikkarten überfordert. Auch mit einer Geforce FX 5200 Ultra können Sie ruckelfrei spielen, allerdings nur, wenn Sie bis auf die Bump Maps alle Details abschalten. **Doom 3** büßt dadurch deutlich an Atmosphäre ein.

Die beste Grafikkarte für Doom 3

Wer sich für **Doom 3** eine neue Grafikkarte kaufen will, steht vor einem schier unüberschaubaren Marktangebot. Daher haben wir anhand der offiziellen Timedemo alle wichtigen Grafikkarten miteinander verglichen. Neben 1.024x768 mit der Detailstufe „High Quality" haben wir den Benchmark auch mit 800x600 und der Einstellung „Medium Quality" ohne die Optionen „High Quality Special Effects" und „Enable Specular" durchgeführt. Auf die Darstellung von Schatten und Bump Maps haben wir jedoch nicht verzichtet, da die einzigartige Optik des Spiels ansonsten stark beeinträchtigt wird. Damit sieht **Doom 3** immer noch sehr gut aus und läuft auch auf Mittelklasse-Grafikkarten wie der Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5700 Ultra flüssig. Den ersten Platz teilen sich Radeon X800 XT und Geforce 6800 GT. Mit dem aktuellen Treiber Catalyst 4.7 fällt die Ati-Karte allerdings deutlich zurück. Erst durch den neuen Catalyst 4.9, der voraussichtlich ab September in der finalen Version zum Download angeboten wird, kann die Radeon X800 XT zu Nvidias Top-Modellen aufschließen. (dm)



GLÄNZEND Dank Specular Maps entsteht ein Glanzeffekt auf beleuchteten Flächen.

DETAILLIERT Bei der Einstellung „High Quality" werden hochaufgelöste Texturen genutzt.

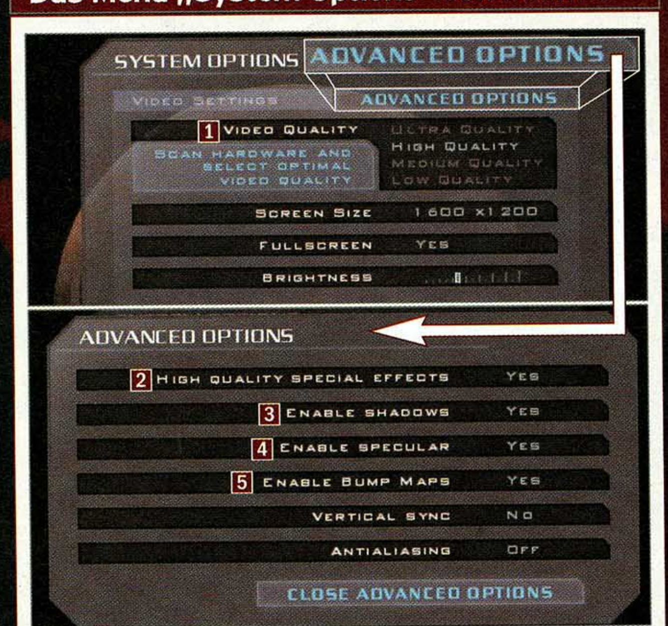
TIEFENWIRKUNG Dank Normal Maps wirken beispielsweise die Rippen sehr plastisch.

DÜSTER Jedes Objekt wirft auf sich und die Umgebung einen Schatten.

WEITSICHT Bei „High Quality" sorgt anisotrope Filterung für Texturschärfe.

GLAUBHAFT Objekte hinter Fensterscheiben wirken verschwommen.

Das Menü „System Options" von Doom 3



1 Video Quality: Bestimmt den Detailgrad der Texturen. Bei „High Quality" wird zusätzlich 8:1 anisotrope Filterung aktiviert. Wählt man „Ultra Quality", kommen unkomprimierte Texturen zum Einsatz. Da das Spiel dadurch kaum besser aussieht und id Software hierfür eine Grafikarte mit 512 MByte empfiehlt, beschränken wir uns auf „High Quality".

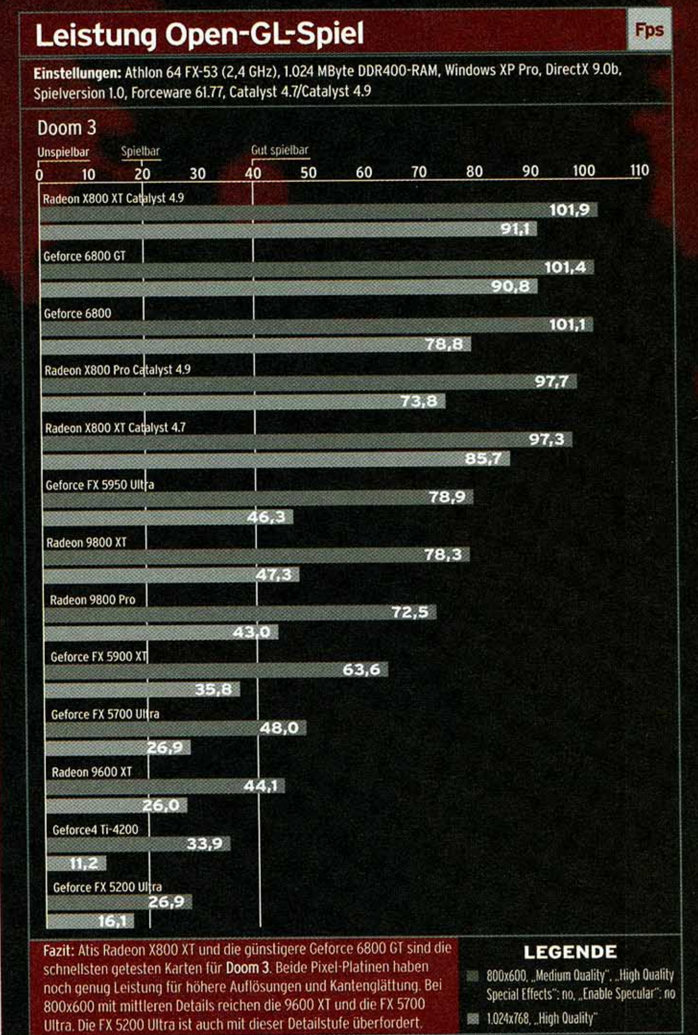
2 High Quality Special Effects: Sorgt beispielsweise dafür, dass die Umgebung hinter einer Glasscheibe verschwommen dargestellt wird. Die Optik leidet nur geringfügig – deaktivieren Sie diesen Wert daher bei Performance-Problemen als Erstes.

3 Enable Shadows: Die realistischen Schatten sind ein Markenzeichen von **Doom 3**, kosten aber viel Grafikleistung – ab einer 9600 XT oder FX 5700 Ultra aktivieren!

4 Enable Specular: Erzeugt einen Glanzeffekt, wenn Figuren oder Objekte beleuchtet werden. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder schlechter schalten diesen Wert ab.

5 Enable Bump Maps: Fast alle Flächen werden durch Bump Maps veredelt. Ohne diese Einstellung sieht **Doom 3** deutlich schlechter aus, weshalb Sie die Bump Maps erst bei starken Performance-Problemen deaktivieren sollten.

Leistung Open-GL-Spiel



Fazit: Atis Radeon X800 XT und die günstigere Geforce 6800 GT sind die schnellsten getesten Karten für **Doom 3**. Beide Pixel-Platinen haben noch genug Leistung für höhere Auflösungen und Kantenglättung. Bei 800x600 mit mittleren Details reichen die 9600 XT und die FX 5700 Ultra. Die FX 5200 Ultra ist auch mit dieser Detailstufe überfordert.

MINIMALE DETAILS

UNREALISTISCH Ohne „High Quality Special Effects" fehlt der „Glasscheiben"-Effekt.

KURZSICHTIG Ohne anisotrope Filterung sind entfernte Texturen unscharf.

DETAILARM Wählt man „Low Quality" aus, sind alle Texturen sehr unscharf.

MATT Ist „Enable Specular" deaktiviert, reflektieren Objekte nicht mehr.

FLACH Ohne Bump Maps und Normal Maps wirkt Doom 3 recht detailarm.

SIMPEL Sind die Schatten deaktiviert, verliert der Shooter viel Atmosphäre.

Der Mainstream-PC

CPU: 1.800 MHz
RAM: 512 MByte
VGA: Radeon 9600 XT

EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Medium Quality
Screen Size: 800x600
High Quality Special Effects: No
Enable Shadows: Yes
Enable Specular: No
Enable Bump Maps: Yes



Tuning-/Aufrüst-Tipp
Mit diesem Mittelklasse-System läuft **Doom3** in annehmbarer Grafikqualität flüssig. Da die Radeon 9600 XT mit 8:1 anisotroper Filterung überfordert ist, senken Sie die Einstellung „Video Quality" auf „Medium Quality". Um mit allen Details zu spielen, brauchen Sie eine schnelle Grafikkarte wie die Radeon 9800 Pro oder die Geforce FX 5900 XT sowie weitere 512 MByte Arbeitsspeicher.

Das Einsteiger-System

CPU: 1.300 MHz
RAM: 256 MByte
VGA: Geforce3 Ti-200

EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Low Quality
Screen Size: 640x480
High Quality Special Effects: No
Enable Shadows: No
Enable Specular: No
Enable Bump Maps: No



Tuning-/Aufrüst-Tipp
Selbst mit dieser schwachen Konfiguration können Sie **Doom 3** auf der niedrigsten Detailstufe spielen. Damit sieht der Shooter freilich unspektakulär aus: Die Texturen sind unscharf und Bump Maps sowie Schatten fehlen völlig. Zudem fällt die Bildwiederholrate häufig unter 20 fps und die Ladezeiten dauern sehr lange. Für mehr Details kommen Sie um den Kauf eines neuen PCs nicht herum.

Die obere Mittelklasse

CPU: 2.600 MHz
RAM: 1.024 MByte
VGA: Geforce FX 5700 Ultra

EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Medium Quality
Screen Size: 800x600
High Quality Special Effects: Yes
Enable Shadows: Yes
Enable Specular: Yes
Enable Bump Maps: Yes



Tuning-/Aufrüst-Tipp
Genau wie die Radeon 9600 XT ist auch die FX 5700 Ultra mit 1.024x768 und „High Quality" (aktiviert standardmäßig 8:1 anisotrope Filterung) überfordert. Für einen flüssigen Spielablauf reduzieren Sie diese beiden Einstellungen. Die übrigen Komponenten reichen für **Doom 3** völlig aus. Somit brauchen Sie lediglich die Grafikkarte aufzurüsten, um mit allen Details spielen zu können.

Der Aufrüster-Rechner

CPU: 2.800 MHz
RAM: 512 MByte
VGA: Geforce FX 5900 XT

EINSTELLUNGEN:

Video Quality: High Quality
Screen Size: 800x600
High Quality Special Effects: Yes
Enable Shadows: Yes
Enable Specular: Yes
Enable Bump Maps: Yes



Tuning-/Aufrüst-Tipp
Prozessor und Grafikkarte bewältigen die **Doom 3**-Engine mühelos mit allen Details in 800x600. Trotz der reduzierten Auflösung sieht der Shooter noch sehr gut aus, weshalb Sie nicht zwingend eine neue Grafikkarte benötigen. Nur der Speicher ist etwas knapp und sorgt für Nachlade-Pausen. Unser Tipp: Behalten Sie Ihre Grafikkarte und investieren Sie das Geld lieber in weitere 512 MByte RAM.

Der Supermarkt-PC

CPU: 3.000 MHz
RAM: 512 MByte
VGA: Geforce FX 5200 Ultra

EINSTELLUNGEN:

Video Quality: Medium Quality
Screen Size: 800x600
High Quality Special Effects: No
Enable Shadows: No
Enable Specular: No
Enable Bump Maps: Yes

Tuning-/Aufrüst-Tipp
Der typische Komplett-PC vom Discounter verfügt über eine sehr schnelle CPU, krankt aber an viel zu wenig Arbeitsspeicher und einer lahmen Grafikkarte. Um **Doom 3** mit annehmbarer Geschwindigkeit zu spielen, müssen Sie daher auf zahlreiche Details wie die Schattendarstellung verzichten, wodurch viel Atmosphäre verloren geht. Besorgen Sie sich am besten schnell eine bessere Grafikkarte.

Die Hochleistungs-Konfiguration

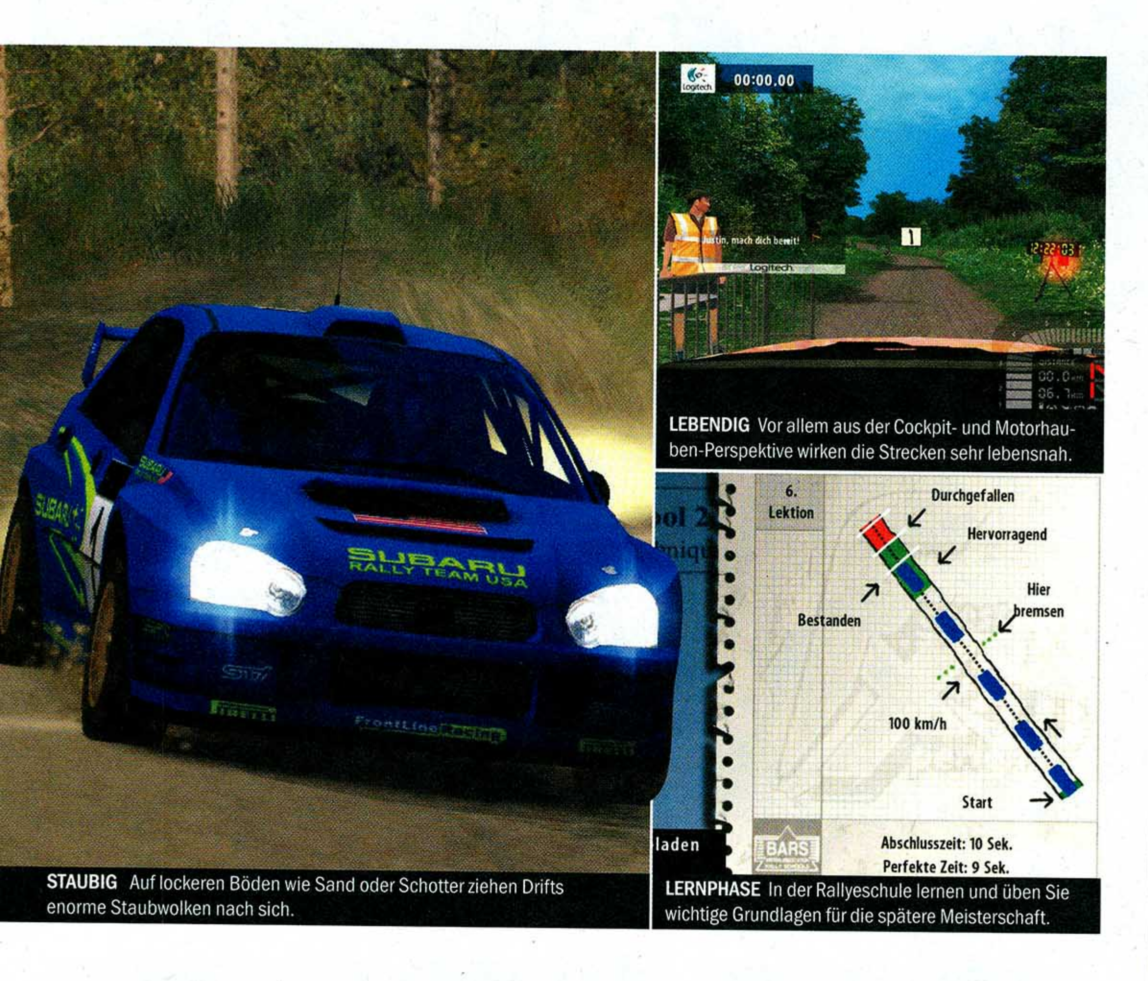
CPU: 3.200 MHz
RAM: 1.024 MByte
VGA: Radeon 9800 XT

EINSTELLUNGEN:

Video Quality: High Quality
Screen Size: 1.024x768
High Quality Special Effects: Yes
Enable Shadows: Yes
Enable Specular: Yes
Enable Bump Maps: Yes



Tuning-/Aufrüst-Tipp
Für Besitzer eines entsprechend ausgestatteten PCs gibt es keinen Grund aufzurüsten – **Doom 3** läuft mit allen Details ohne Probleme ruckelfrei. Zudem können Sie im Menü „Advanced Options" zweifache Kantenglättung aktivieren. Setzen Sie einfach bei „Antialiasing" den Wert auf „2 x". Für eine höhere Auflösung reicht die Rechenleistung der Radeon 9800 XT allerdings nicht.



STAUBIG Auf lockeren Böden wie Sand oder Schotter ziehen Drifts enorme Staubwolken nach sich.

LEBENDIG Vor allem aus der Cockpit- und Motorhauben-Perspektive wirken die Strecken sehr lebensnah.

LERNPHASE In der Rallyeschule lernen und üben Sie wichtige Grundlagen für die spätere Meisterschaft.

Richard Burns Rally

Das Ende der Vorherrschaft von Colin McRae? Richard Burns Rally will das „aufregendste und realistischste Rallyespiel" sein.

Die wichtigsten Features

- Umfangreiches Tutorial
- Spielmodi: Einzelrallye, Saison, Multiplayer, RBR-Challenge
- Dynamisches Wettersystem
- 3D-Zuschauer und -Streckenposten
- Wagen-Setup bis ins Detail
- 36 Strecken in sechs Szenarien
- Acht Autos: unter anderem Subaru Impreza '03, Peugeot 206, Citroen Xsara T4
- Besonders glaubwürdiges, anspruchsvolles Fahrverhalten



Referenz **Colin McRae 4**: zu einfaches Fahrverhalten, zu wenig Einstellungsmöglichkeiten, zu geringer Realismusgrad – so lauteten allerorts die größten Kritikpunkte. Mit **Richard Burns Rally** steht jetzt erstmals seit **Rally Trophy** (erschienen 2000) ein Rallyespiel mit echtem Simulations-Anspruch ins Haus.

Knüppelschwer!

Wer sich sofort nach Spielstart an eine Einzelrallye oder gar eine komplette Saison wagt, wird schnell ernüchtert: Selbst **Colin**-Experten eiern beim deutlich anspruchsvolleren **Richard Burns Rally** recht hilflos und alles andere als schnell über die Schlamm-, Schotter- und Eispisten. Erste Etappe sollte daher in jedem Fall das ausgezeichnete Tutorial sein. In der einzigartigen Rallye-Schule erklärt Fahrlehrer Richard Burns, wie man seine PS-Schleuder mit Powerslides, linker Bremse und ähnlichen Kniffen möglichst flott und sicher über die Strecke manövriert. Haben Sie die elf praktischen Prüfungen gemeistert, können Sie getrost in die reguläre Saison starten. Leider umfasst die Meisterschaft nur 36 verschiedene Kurse, je sechs in Finnland, den USA, Australien, Großbritannien, Japan und Frankreich. Für Langzeitspaß ist trotzdem gesorgt: Bis man die Meisterschaft auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade gewonnen hat, vergehen unzählige Trainingsstunden. Spannend: Als besondere Herausforderung winkt in der „RBR Challenge" ein direktes Duell gegen den Rallye-Weltmeister Richard Burns persönlich. (js)



RICHARD BURNS RALLY
UBISOFT
09.09.2004/Ca. € 45,-

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Wo bleiben Online- und LAN-Unterstützung? Ich will Multiplayer!"

Ganz klar: Wer schon bei **Colin** Probleme mit dem Gewinn der Meisterschaft hatte, braucht **Richard Burns Rally** gar nicht erst auszuprobieren. Um an dieser knallharten Simulation Spaß zu haben, brauchen Sie zum einen ein Lenkrad, denn die Tastatursteuerung ist katastrophal, und zum anderen viel Geduld. An Letzterer fehlt es mir, daher bleibe ich lieber beim einsteigerfreundlicheren **Colin 4**. Außerdem vermisse ich schmerzlich den Online- und LAN-Modus sowie mehr Spielvarianten für Multiplayer-Freunde.

JUSTIN STOLZENBERG



„Für Profis das spannendste und anspruchsvollste Rallye-Spiel."

Verglichen mit dem von Anfang an ausgezeichneten **Colin McRae Rally 4** wirkt **Richard Burns Rally** ein wenig wie ein hässliches Entlein, das erst nach einer Anlaufphase zum stolzen Schwan avanciert: Die ersten ein, zwei Stunden spielen sich trotz hilfreicher Rallye-Schule dermaßen behäbig, dass man sich zu immer weiteren Versuchen zwingen muss. Doch dann wird es richtig gut: Beherrscht man erst einmal die Grundlagen, ist **Richard Burns** die spannendste, weil forderndste Rallye-Erfahrung!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Warthog
Studionote: Befriedigend
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene; Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/-/-
USK-Alterseinstufung: Keine Altersbeschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Glaubwürdiges Fahrverhalten
+ Umfangreiches Tutorial
+ Präzise Steuerung, gutes Force Feedback
− Extrem hoher Schwierigkeitsgrad
− Mangel an Mehrspieler-Modi

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	GRAFIK	Gut (85)
	SOUND	Gut (80)
	STEUERUNG	Sehr gut (93)
	MEHRSPIELER	Mangelhaft (59)

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 02/04
Das erste Tipps&Tricks-Heft, das wir Ihnen mit DVD präsentieren! So ist es möglich, Ihnen gleich drei Spiele-Vollversionen zu liefern: **Herrscher des Olymp**, **Ground Control** und **SWAT 3**. Dazu gibt es das Add-on **Zeus**. Natürlich erhalten Sie auch wieder jede Menge Komplettlösungen, z. B. zu **Far Cry (dt.)**, **Deus Ex: Invisible War** und **Black Mirror**. Außerdem über 10.000 Tipps & Tricks, das geniale PC-Games-Archiv mit 14 kompletten Ausgaben, jede Menge Patches, Treiber sowie die besten Maps und Mods auf der DVD.

PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004
Spiele über Spiele stapeln sich in den Ladenregalen. Welche lohnt es sich zu kaufen, welche muss man unbedingt haben? Mit diesem ultimativen Ratgeber wissen Sie genau, was dieses Jahr gespielt wird und worauf man sich bis Weihnachten noch freuen darf. Für den etwas schlankeren Geldbeutel gibt es die Spitzenauslese der Budget-Spiele und Sondereditionen. Und das Beste daran: 10 Vollversionen auf DVD bekommen Sie gratis dazu – inklusive mehr als 10.000 Tipps & Tricks.



PC Games Extra: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler Vol.2
Hier finden Sie endlich alles auf einer DVD: Beliebte Mods und Maps, unverzichtbare Tools und Updates, aktuelle Treiber, ausgewählt und geprüft von der PC-Games-Redaktion. Immer griffbereit, kein langes Suchen, spart Zeit und bares Geld. Als Bonus erhalten Sie noch zusätzlich zwei geniale Vollversionen – das Action-Adventure **Herr der Ringe: Die Gefährten** plus **Tennis Masters 2003**!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ☐ „PC Games: Tipps & Tricks 02/04" (Art.-Nr.: 002513)
- ☐ „PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004" (Art.-Nr.: 002562)
- ☐ „PC Games Extra: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler Vol.2" (Art.-Nr.: 002516)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PG MI 01



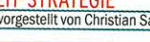
Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Christian Sauerteig



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der **Age**-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- **82**



STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich

NEUZUGANG



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. Die Sims sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- **85**



Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- **82**



STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Christian Sauerteig



Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- **85**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- **84**



Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- **81**



Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Petra Fröhlich



Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- **89**

Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- **87**



Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- **86**



Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- **85**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig



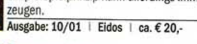
Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- **93**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad fesselt der **Commandos-/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- **86**



Commandos 2: Men of Courage
Der ehemalige Genre-Primus muss angesichts der überragenden Konkurrenz Federn lassen. Das genial simple Spielprinzip kann allerdings immer noch überzeugen.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- **86**





Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- **83**



Afrika Korps vs. Desert Rats
Afrika Korps schickt Sie buchstäblich in die Wüste: Das anspruchsvolle Taktik-Spiel thematisiert die Nordafrika-Feldzüge des zweiten Weltkriegs. Dank spannender Kampagne und toller Optik ein echtes Highlight.
Ausgabe: 03/04 | Pointsoft | ca. € 50,- **81**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Far Cry (dt.)
Die neue Ego-Shooter-Referenz bei PC Games: **Far Cry (dt.)** setzt neue Maßstäbe in den Disziplinen Grafik, Gegnerverhalten, spielerische Freiheit und Abwechslung. Mehr Ego-Shooter bekommen Sie derzeit nicht für Ihr Geld.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- **92**

NEUZUGANG



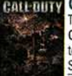
Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Grusel-Freunde ist der Shooter das Paradies: Non-Stop-Schockeffekte lassen Ihnen dank der Edel-Grafik die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- **90**



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- **88**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- **86**



Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- **90**



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **90**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- **88**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- **86**



ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Thomas Weiß



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004 (dt.)** ist der neue König auf dem Multiplayer-Thron.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detail-Verbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- **85**



Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärts-kompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **83**

ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß



GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist **Prince of Persia: Sands of Time** auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

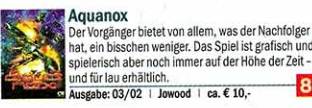


Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**

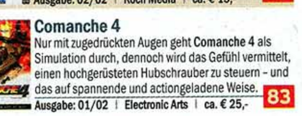


Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner



Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**



Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann





Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow | ca. € 40,- | **83**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**

Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren. Erstklassige deutsche Synchronisierung!
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**



Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**



Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**



Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

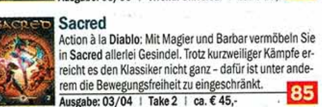
ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 45,- | **85**



Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**



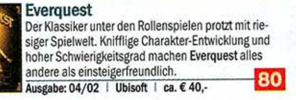
Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding





Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**



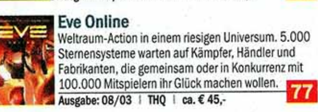
Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**



Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**



Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg





Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



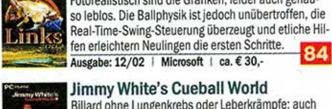
Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**



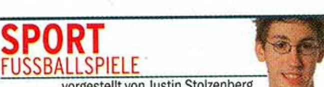
Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**





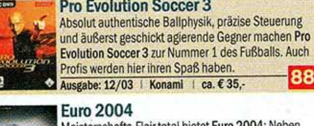
Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg



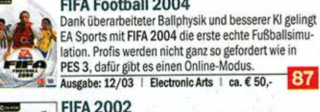


Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 1 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**



Euro 2004
Meisterschafts-Flair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten Off-the-Ball-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**





FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert wie in **PES 3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder 2003.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



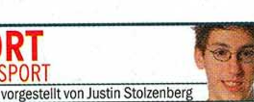
NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zu einer guten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**



NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg





DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spiel-Modi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **90**

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**



Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**



Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



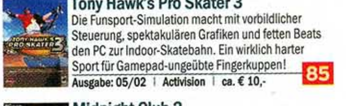


Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**





Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**



Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**



TIPPS&TRICKS

Die Sims 2

Die Sims sind wieder los. Grafisch und inhaltlich runderneuert kommen die kleinen Wesen zurück auf den PC-Bildschirm. Wir geben Ihnen über 100 Tipps, damit es Ihren Sims auch gut geht.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 134/135.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion
hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf
www.pcgames.de

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Tipps&Tricks-Index der letzten Ausgaben

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Afrika Korps	4/04
Battlefield 1942 – SWW2	10/03
Battlefield Vietnam	5/04
Black Mirror	6/04
C&C Generäle: Die Stunde Null	12/03
Call of Duty	1/04
Codename: Panzers	7/04, 8/04
Commandos 3	12/03
Das Ding	9/04
Der Erste Kaiser	9/04
Deus Ex: Invisible War	4/04
D-Day	9/04
DTM Race Driver 2	6/04
Empires: Die Neuzeit	12/03
Far Cry (dt.)	5/04
Far Cry (dt.) Sandbox-Editor-Guide	7/04
FIFA 2004	2/04
Fußballmanager 2004	2/04
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/03, 11/03
Halo	12/03
HdR 3: Die Rückkehr des Königs	2/04
Hidden & Dangerous 2	1/04
Hitman: Contracts	7/04
Jedi Knight: Jedi Academy	11/03

Titel	Ausgabe
Joint Operations: Typhoon Rising	9/04
Knights of the Old Republic	1/04, 3/04
Lords of Everquest	3/04
Max Payne 2	1/04
MoH: Breakthrough	11/03
Morrowind Bloodmoon	2/04
Need for Speed Underground	3/04
Port Royale 2	6/04, 7/04
Prince of Persia: The Sands of Time	2/04
Pro Evolution Soccer 3	2/04
Sacred	4/04, 5/04
Silent Storm	1/04
Singles	4/04
Söldner: Secret Wars	8/04
Soldiers: Heroes of World War 2	9/04
Spellforce	1/04, 2/04
Spellforce: Breath of Winter	8/04, 9/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	6/04
Thief: Deadly Shadows	7/04, 8/04
UT 2004 (dt.)	6/04
Vietcong: Fist Alpha	3/04
X2: Die Bedrohung	3/04, 4/04
XIII	12/03
Yager	11/03

PC Games hilft

FAR CRY (DT.) Ärger mit dem Heli

Im Level „Boot" schaffe ich es nicht, den Hubschrauber, der nach der Schiffsdetonation auftaucht, zu besiegen. Wie werde ich mit Crowe am besten fertig?

JENS

Ansgar Steidle: Es gibt zwei Lösungsmöglichkeiten, die beide in der Regel recht gut funktionieren:
Variante A:
1. Springen Sie sofort über Bord, nachdem Sie die Sprengladung aktiviert haben (einen Raketenwerfer haben Sie hoffentlich dabei, ansonsten finden Sie einen auf dem Schiff).
2. Schwimmen Sie zum nahe gelegenen Ufer, zu den zwei Palmen hin und verschanzen Sie sich dort. Feuern Sie auf den Heli.
3. Nun laufen Sie immer im Kreis um eine der Palmen, sodass Sie den Baum immer als Deckung zwischen sich und dem Gegner haben. Die Sache ist ein wenig fummelig und erfordert ein bisschen Übung.
4. Feuern Sie immer kurz eine Rakete auf den gegnerischen Heli und gehen Sie wieder in Deckung. Sie müssen das Spielchen so lange treiben, bis der Helikopter abdreht (= genügend Schadenspunkte davongetragen hat).
Variante B:
1. Klettern Sie einfach auf das Kajütendach. Dort bleiben Sie immer über Wasser, auch nachdem der Kutter gesunken ist.
2. Das Wichtigste: den Mast als Deckung ausnutzen – er ist so breit, dass man sich hervorragend vor dem MG-Feuer schützen kann. Ansonsten benutzen Sie die in Variante A beschriebene Taktik – kurz feuern und wieder in Deckung gehen.
Extra-Tipp: Zielen Sie nicht irgendwo auf den Heli, sondern halten Sie immer auf die offene Luke, in der Crowe sich aufhält.

FAR CRY EDITOR Mutanten

Ich hätte gerne gewusst, wie man im Sandbox-Editor zu Far Cry (dt.) „funktionstüchtige" Mutanten einbaut. Ich habe einfach einen Söldner platziert und dann dessen Modell-Datei geändert. Jetzt ist zwar ein Mutant im Spiel eingefügt, allerdings greift er weder an noch benutzt er zum Beispiel Waffen. Was mache ich da falsch?

GREGOR

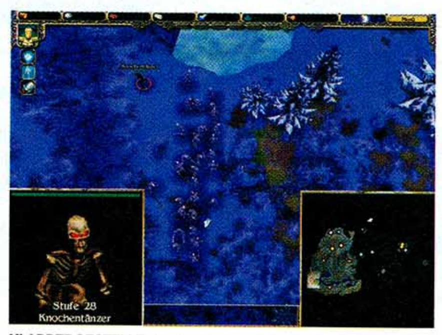
Stefan Weiß: Viele Spieler machen diesen Fehler, einfach das Model File für bestehende Figuren zu ändern. Das ist leider der falsche Weg. Die funktionierenden Mutanten müssen aus dem Verzeichnis **Archetype entity** eingeladen werden. Das geht am besten so:
1. Starten Sie den Sandbox-Editor und klicken Sie auf die Schaltfläche **Window**, oben rechts in der Befehlszeile.
2. Wählen Sie die Option **Database View** – ein neues Arbeitsfenster öffnet sich.
3. Benutzen Sie in dem neuen Fenster die kleine Schaltfläche **Load Library**, im linken unteren Bereich, um die Datei **Mutant_Library.xml** zu laden (öffnen).
4. Schließen Sie das Fenster wieder und wählen Sie in der RollupBar die Schaltfläche **Archetype entity** aus. Dort sind jetzt die Daten der Mutantlibrary verfügbar und Sie können sich den gewünschten Figurentyp auswählen.
5. Damit Figuren, die über die Option **Database View** eingefügt worden sind, auch mit Waffen schießen, müssen Sie noch spezielle Waffenpacks erstellen. Für den großen Mutanten mit dem Raketenwerfer binden Sie zum Beispiel ein Waffenpack ein, das den Raketenwerfer enthält.
6. Wählen Sie zunächst die passende Figur (**Mutant_Big.Mutant_Big_Rocket_vulcano**).
7. In der Befehlszeile wählen Sie unter Mission den Menüeintrag **Edit Equipment Packs**. Erstellen Sie dort entweder selbst ein Waffenpack mit der Waffe WPN – RL oder nutzen Sie die Importfunktion. Wichtig ist nur, dass Sie das erstellte Pack unter dem Namen RL abspeichern. Jetzt sollte der Mutant seine Waffe im Spiel einsetzen.

SPELLFORCE ADD-ON Rippenknochen

Ich suche schon verzweifelt den Rippenknochen, den es angeblich in Tirganach geben soll. Ich bin sicher, dort schon alles abgesucht zu haben.

MICHAEL

Stefan Weiß: Eindeutig unser Fehler – leider hat in der Tabelle auf Seite 132, Ausgabe 09/04 der Fehlerteufel zugeschlagen. Den Knochentänzer findet man nicht in Tirganach, sondern auf der Karte Fastholme. Wenn Sie die Quest von Flink McWinter annehmen, geraten Sie in Fastholme in ein schweres Scharmützel mit mehreren Knochenmännern. Ein Skelett ist ein Stufe-28-Knochentänzer, der bei seinem Ableben den ersehnten Rippenknochen fallen lässt.



KLAPPERGESTELLE Auch wenn die Skelette recht unscheinbar aussehen, gehören sie auf dieser Stufe zu den wirklich harten Gegnern in Spellforce.

SPELLFORCE ADD-ON Bannfeuer-Bug – trotz Patch

Ich habe Spellforce auf die Version 1.35 gepatcht, trotzdem klappt es auf der Karte Glutfänge immer noch nicht mit den Bannfeuern. Ich habe meine alten Spielstände benutzt, wirkt da der Patch nicht?

FRANK

Christoph Holowaty: Sie haben es schon richtig erkannt. Der Patch behebt zwar den beschriebenen Bug, beeinflusst aber nicht Spielstände, die Sie mit der ungepatchten Version angelegt haben. Es wird Ihnen daher nichts anderes übrig bleiben, als die Karte noch mal zu beginnen. Der vor dem Patch erhältliche Quickfix wird von den Entwicklern nicht frei zur Verfügung gestellt, es gibt aber die Möglichkeit, sich mit diesem Problem an den Technischen Support zu wenden:
http://spellforce.jowood.com/forum/forumdisplay.php?s=e5c9578d7096c5e12aee9ebac6342354&forumid=60

SPELLFORCE ADD-ON Hasenplage

Ich hänge auf der Tirganach fest. So seltsam es klingt, aber die Hasen dort haben meinen Avatar regelrecht eingeklemmt – er kann sich jetzt überhaupt nicht mehr von der Stelle bewegen. Was kann ich dagegen tun?

MIRIAM

Stefan Weiß: Sie sollten auf jeden Fall den Patch, der diesen Bug behebt, auf die Version 1.35 installieren. Bitte beachten Sie aber, dass der Patch nicht alte Spielstände beeinflusst. In Ihrem Fall bedeutet das: Sie müssen Tirganach noch mal neu betreten, nachdem Sie das Spiel gepatcht haben. Alternativ dazu haben Sie jedoch die Möglichkeit, einen Konsolenbefehl einzugeben.
Öffnen Sie die Konsole mit **STRG**-Taste und **+**-Taste. Geben Sie nun **Application:TeleportAvatar(250,250)** ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Jetzt sollte sich Ihr Avatar in unmittelbarer Nähe des Seelenfelsens in der Stadt befinden.

THIEF 3 Shalebridge Wiege

Bitte helft mir! Ich suche schon seit Stunden die Hinweise auf die Hexe. Ich habe schon in der Inneren Wiege und in der Äußeren Wiege alles abgesucht und nichts gefunden.

PAUL

Thomas Weiß: Erinnern Sie sich an den Fundort des Tagebuchs – den Schlafsaal in der Vergangenheit. Schleichen Sie dort zum Pult hin, darauf liegt ein schwer erkennbarer Zettel, der die Informationen enthält. Achtung: Viele Spieler verwechseln dieses Pult mit dem in der Äußeren Wiege, auf dem die Story vom Verschwinden des kleinen Mädchens, untersucht von Insp. D, steht. Sie müssen also wieder in der Vergangenheit in den Schlafsaal, da es in der Gegenwart ja keinen Zugang mehr dorthin gibt.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A. Episode VI

Ich komme bei der Mission „Innere Dämonen" nicht weiter. Ich knalle die Dinger immer ab, aber wenn man die drei Köpfe besiegt hat, kommen vier andere. Ich weiß einfach nicht, wie man diese Aufgabe lösen kann.

TOM

Christian Sauerteig: Keine Sorge, es gehört bei dieser Aufgabe dazu, dass nach den ersten drei Dämonen vier weitere auftauchen. Nach diesen vieren müssen Sie es sogar mit fünf Gegnern aufnehmen, danach noch mal mit einem. Benutzen Sie am besten die **Präzisionsschuss**-Option. Wenn Ihre Treffsicherheit zu wünschen übrig lässt, verbessern Sie zuvor erst noch ein wenig Ihre Treffergenauigkeit, indem Sie fleißig an den Schießständen in der Stadt üben. Im Kampf selbst kommt es auf das richtige Timing an. Warten Sie, bis die Dämonen sich Ihnen zuwenden. Wechseln Sie blitzschnell in den Präzisionsschuss-Modus und feuern Sie auf die Augenpartie der Dämonen. Ein Treffer genügt, um die Biester ruhig zu stellen. Der letzte Dämon besitzt

Die PC-Games-Spiele-Experten

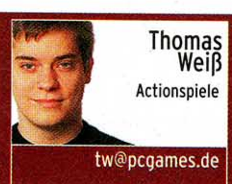

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Fröhlich
Strategiespiele
pf@pcgames.de


Christoph Holowathy
Strategie- & Rollenspiele
ch@pcgames.de


Christian Sauerteig
Sportspiele & Wi-Simulation
cs@pcgames.de


Ansgar Steidle
Abenteuer- & Actionspiele
as@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

drei Augen – feuern Sie wie beschrieben auf ein Auge, verlassen Sie schnell den Präzision-Modus und rollen Sie sich schnell weg. So erleiden Sie keinen Schaden. Wiederholen Sie diese Taktik für die übrigen Augen des Dämons.

THIEF 3 Marksteine der Heiden

In dem Brief im Heidengebiet an den Docks steht, ich solle die Marksteine mit Moospfeilen beschießen und die Elementarkokons mit Elementarpfeilen. Leider finde ich weder das eine noch das andere, wo finde ich diese Dinger?

SASCHA

Stefan Weiß: Die Sache mit den Marksteinen ist schlichtweg ein Übersetzungsproblem. Unglücklicherweise ist die Bezeichnung Markstein sehr untreffend gewählt – gemeint sind Ecksteine. In der Regel befinden sie sich unten an den Häuserecken – die Markierung ist kaum zu sehen, sodass man schnell daran vorbeiläuft. Elementarkokons finden Sie zum Beispiel im Hafenviertel. Gehen Sie dort in den Bereich der Heiden – dort steht ein merkwürdig aussehender Torbogen. Die rundlichen Gebilde daran sind die Kokons. Wenn Sie einen Kokon erfolgreich treffen, leuchtet der Bogen kurz auf.



GRAFFITTI LIGHT Wenn die Heiden in Garretts Welt schon mal was von Sprühfarben gehört hätten, wäre es wahrscheinlich leichter, die markierten Steine aufzustöbern.

(T)RAUMSCHIFF SURPRISE Saloon

Ich bin jetzt im fünften Kapitel angelangt, aber ich habe keine Ahnung, wie ich an den Hut herankommen soll.

PETER

David Bergmann: Reden Sie mit dem Barkeeper und bestellen Sie einen Whiskey. Schnappen Sie sich die Streichhölzer vom Tresen. Klicken Sie auf den Hut und sprechen Sie den Barmann auf das Teil an. Schütten Sie anschließend den Whiskey in den Spucknapf und werfen Sie ihn um. Zücken Sie die Streichhölzer und fackeln Sie den Spucknapf ab. Der Barkeeper ist jetzt abgelenkt, sodass Sie sich den Hut nehmen können.

CODENAME PANZERS Russische Kampagne

Ich spiele zurzeit Panzers auf „Schwer" und komme in der ersten Mission der russischen Kampagne nicht weiter. Ich schaffe es einfach nicht, das Dorf einzunehmen. Wie löst man diese Mission?

BERNHARD

Florian Weidhase: 1. Wenn Sie hauptsächlich mit der Infanterie agieren, gilt Folgendes: Bleiben Sie grundsätzlich in Bewegung und besetzen Sie immer wieder der Häuser am Rand des Dorfes, um in deren Schutz die Gegner anzugreifen.

2. Aufgrund des starken Artilleriebeschusses empfiehlt sich jedoch folgende Variante:
Setzen Sie die drei gepanzerten Fahrzeuge ein, um damit immer wieder durch das Dorf zu fahren. Zerstören Sie ein bis zwei gegnerische Einheiten und suchen Sie schnell das Weite.

3. Außerhalb der Schussweite der gegnerischen Artillerie reparieren Sie die Fahrzeuge. Postieren Sie in der Nähe Ihres Reparaturfahrzeugs Infanterie in Deckung, um Verfolger auszuschalten.

4. Sobald Sie den Standort der Artilleriestellung kennen, zerstören Sie zuerst diese, das erleichtert Ihnen die Sache.

5. Wiederholen Sie mit den Panzerfahrzeugen die beschriebene Taktik, bis die Gegner genügend geschwächt sind, und nehmen Sie nun das Dorf ein.

SIMON 3D Gegenstände kombinieren

Irgendwie komme ich mit der Steuerung von Simon nicht klar. Wie zum Geier lassen sich Gegenstände im Inventar kombinieren?

PATRICK

David Bergmann: Zunächst einmal stellen Sie sicher, dass Sie die Standardbelegung für die Steuerung benutzen. Eigene Belegungen sind zwar möglich, führen aber manchmal zu Fehlern. Öffnen Sie Ihr Inventar mit der Leertaste. Markieren Sie das erste Objekt im Inventar mit der **Alt**-Taste (Objekt benutzen). Der Gegenstand muss im rechten Inventarteil in der Mitte des Kreises erscheinen. Nun wählen Sie den Gegenstand aus, den Sie damit kombinieren möchten, und klicken die Aktionstaste (**Strg**-Taste).

Simon 3D Fisch besorgen

An der Stelle mit dem Zwerg komme ich nicht weiter. Ich soll ihm etwas zu essen besorgen, aber wie stelle ich das bloß an?

MANUELA

Stefan Weiß: 1. Überprüfen Sie zunächst einmal, ob Sie Dynamit im Inventar haben. Falls nicht, müssen Sie dies erst mal aus der Höhle besorgen, in welcher der Zwerg gefangen war.

2. Außerdem benötigen Sie die Linse (gibt es ganz am Anfang bei der Pyramide) und das Glas, das Sie zum Schmetterlingfangen bekommen haben.

3. Gehen Sie nun zum Strand und klettern Sie dort den Sprungturm hoch. Benutzen Sie im Inventar die Linse mit dem Dynamit – Sie erhalten angezündetes Dynamit.

4. Nun kombinieren Sie das gefährliche Gut mit dem Schmetterlingsglas.

5. Gehen Sie zum Rand des Sprungbretts und benutzen Sie das Dynamit im Glas. Simon wirft es dann ins Wasser.

6. Nach der Explosion klettern Sie herunter und waten ins Wasser. Dort dümpelt der „gekochte Fisch" herum, genau das, was der Zwerg möchte.

OBSCURE Endkampf

Ich bin jetzt am Schluss des Spiels angelangt, weiß aber nicht, wie ich den Endgegner besiegen soll. Wie muss ich hier am besten vorgehen?

MARCUS

Dirk Gooding: Machen Sie nicht den Fehler, den Kampf mit mehreren Charakteren zu bestreiten. Am besten ist es, nur eine Figur dafür einzusetzen. Bevor Sie nun durch das Tor gehen, sammeln Sie erst einmal in Ruhe alle Goodies ein. Hinter dem Tor wird es ernst – konzentrieren Sie sich nach der Zwischensequenz auf die Ranke, die Ihrer Figur am nähesten ist. Wenn Sie das geschafft haben, verschnaufen Sie erst einmal: In dem Lichtschein haben Sie die Möglichkeit zur Heilung und auch die Waffen können nachgeladen werden. Kümmern Sie sich danach um die übrigen Ranken und nutzen Sie immer wieder den Lichtkegel aus. Zum Schluss müssen Sie dem Endgegner noch einmal in der Turnhalle gegenübertreten. Sie brauchen sich aber nicht auf einen erneuten Kampf einzulassen, es genügt, dem Fiesling einfach auszuweichen. Bleiben Sie immer in Bewegung und benutzen Sie Medipacks, falls notwendig. Das Licht in der Turnhalle macht dem finsteren Fiesling alsbald den Garaus – und Sie haben es geschafft.

COUNTER-STRIKE Waffenhand

Wie bekomme ich es hin, dass ich bei Counter-Strike (dt.) die Waffe in der linken Hand halte? Ich benutze Version 1.5.

ALEX

Ansgar Steidle: Seit der Version 1.5 gibt es den Konsolenbefehl **cl_righthand**, mit dem Sie die Waffenhand festlegen können.
Wenn Sie nun den Wert auf null setzen, sprich **cl_righthand 0** in die Konsole eingeben, so sind Sie anschließend als Linkshänder im Spiel unterwegs.

Das Ding Probleme mit Whitely

Ich habe eure Vollversion geradezu verschlungen, aber ich scheitere an Endgegner Whitely. Ich schieße, wie in der Komplettlösung beschrieben, zuerst auf die Ölfässer und danach auf Herz und Kopf des Monsters. Allerdings holt Whitely dreimal nach dem Hubschrauber aus und zerstört ihn am Ende. Was muss ich bei diesem „Ding" beachten, um Whitely zu besiegen?

MARTIN

Christoph Holowathy: Sie mÜsssen bei der Sache den richtigen Zeitpunkt zum Feuern erwischen. Zerstören Sie zunächst wie beschrieben, die vier Fässer – die müssen brennen. Danach achten Sie auf den Oberkörper von Whitely, dort ist ein tentakelartiger Fortsatz erkennbar. Wenn Whitely diesen zurückzieht, halten Sie mit Ihrer Waffe da drauf. Darüber hinaus ist die „Hand" des Monsters noch ein weiterer schwacher Punkt. Dort platzierte Treffer richten gehörig Schaden an.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps"**. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de



David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de



Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de



Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de



Daniel Möllendorf
Performance & Tuning
dm@pcgames.de



Frank Mischkowski
Performance & Tuning
fm@pcgames.de



Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.



Doom 3

Für den Gruselschocker haben wir eine ganze Reihe Eastereggs für Sie parat:

Setzen Sie zu Beginn des Spiels die Grafikdetails auf „High“ oder „Ultra“. Jetzt können Sie lesen, was der Typ hinter dem Schreibtisch am Empfang in seinen Computer tippt.



EINGEMAUERT Drücken Sie den Stein. Links bekommen Sie die Danksagungen id-Mannschaft.

Fahren Sie im letzten Level mit dem Fahrstuhl in die Hölle hinab und tasten Sie sich an der linken Wand entlang. Achten Sie darauf, dass Sie dicht an der Wand bleiben, da Sie sonst die Endsequenz auslösen. Sie gelangen in eine Sackgasse, in der ein Stein mit dem id-Logo von Kerzen erleuchtet wird. Drücken Sie auf den Stein, damit sich ein Geheimraum zu Ihrer Linken öffnet. In dem Raum finden Sie einen PDA des Entwicklerteams.



HÜHNERFRIKASSEE Leider ohne Langzeitspielspaß.

Nachdem Sie Ihren ersten Auftrag bekommen haben, folgen Sie dem Sentry Bot. Machen Sie einen kurzen Abstecher in die Küche, links vor den Toiletten, wo Sie in der Ekke den Spielautomaten mit „Super Turbo Turkey Puncher“ finden.

Kleiner Gag am Rande: Wenn Sie alte Cheats aus anderen Spielen der id-Schmiede in die Konsole eintippen, bekommen Sie ein gutes Gedächtnis bescheinigt (zum Beispiel idspispopd, iddqd, idclip).

BESIEGER

Öffnen Sie die Konsole per „Zirkumflex“-Taste (^) und geben Sie die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
createunit x	Einheit x erstellen (Entwicklermodus muss an sein)
daytime x	Tageszeit auf Stunde x setzen
debug 1/0	Entwickler-Modus an/aus
freebuild 1/0	Beliebiges Bauen an/aus
invulnerability 1/0	Unverwundbarkeit an/aus

DOOM 3

Aktivieren Sie die Konsole mit der Tastenkombination **„Strg“+„Alt“+„Zirkumflex“** (^).Geben Sie dort folgenden Befehl ein (funktioniert auch als Startzeilenparameter):

com_allowConsole 1

Ab jetzt benötigen Sie nur noch die „Zirkumflex“-Taste (^), um die Konsole zu öffnen. Setzen Sie für x einen Zahlenwert ein. Ohne x erfahren Sie den aktuellen und den Standardwert. Mit der Tabulator-Taste vervollständigen Sie Befehle und lassen sich weitere Möglichkeiten anzeigen.

Cheat	Auswirkung
benchmark	Benchmark
com_showfps 1/0	Bildwiederholrate anzeigen an/aus
editor	Editor öffnen
g_kickback 0	Treffer werfen Sie nicht zurück
g_kicktime 0	Treffer ändern Ihren Blickwinkel nicht
g_showplayershadow 1/0	Schatten des Spielers ein/aus
gfxinfo	Detaillierte Grafikinformationen
give all	Alle Waffen, Munition und Rüstung
give ammo	Volle Munition
give health	Maximale Gesundheit
give pda	Alle Zugriffsrechte
give weapon_bfg	BFG9000
give weapon_chainsaw	Kettensäge
give weapon_machinegun	Maschinengewehr
give weapon_plasmagun	Plasmagewehr
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_shotgun	Schrotflinte
give weapon_soulcube	Soul Cube
god	Unsterblichkeit
kill	Suizid
killMonsters	Alle Monster erledigen
noclip	Durch Wände gehen
pm_air x	Maximaler Luftvorrat
pm_jumpheigt x	Sprunghöhe
pm_runspeed x	Laufgeschwindigkeit
pm_stamina x	Kondition
pm_thirdperson 1/0	Beobachterperspektive an/aus
pm_walkspeed x	Gehgeschwindigkeit
r_brightness x	Helligkeit einstellen
r_gamma x	Gammawert einstellen
timescale x	Spielgeschwindigkeit

Um eine Karte direkt zu starten, geben Sie in der Konsole **map** mit dem entsprechenden Kartennamen dahinter ein:

Mehrspieler-Karten	Test Level
game/mp/d3dm1	testmaps/test_box
game/mp/d3dm2	testmaps/test_boxstack
game/mp/d3dm3	testmaps/test_lotsaimps
game/mp/d3dm4	
game/mp/d3dm5	

Wenn Sie eine der Höllenkreaturen herbeirufen möchten, geben Sie den Befehl **spawn** in die Konsole ein und setzen dahinter den Namen des gewollten Monsters. Eine kleine Auswahl:

Monster	
monster_demon_archvile	Arch-Vile-Dämon
monster_demon_cherub	Cherub
monster_demon_hellknight	Hell-Knight-Dämon
monster_demon_imp	Imp
monster_demon_imp_crawler	Kriechender Imp
monster_demon_maggot	Maggot-Dämon
monster_demon_mancubus	Mancubus-Dämon
monster_demon_pinky	Pinky-Dämon
monster_demon_revenant	Revenant
monster_demon_tick	Tick-Spinne
monster_demon_trite	Trite-Spinne
monster_demon_wraith	Wraith
monster_flying_cacodemon	Cacodemon
monster_flying_lostsoul	Lost Soul
monster_zombie_boney	Abgemagerter Zombie
monster_zombie_bernie	Brennender Zombie
monster_zombie_base	Knochengerüst
monster_zombie_commando	Soldaten-Zombie
monster_zombie_commando _cgun	Soldaten-Zombie mit Chaingun
monster_zombie_fat	Fetter Zombie
monster_zombie_fat_wrench	Fetter Zombie mit Rohrzange
monster_zombie_fat2	Fetter Zombie 2
monster_zombie_jumpsuit	Zombie in Overall
monster_zombie_maint	Zombie mit gelber Jacke
monster_zombie_maint_ no_jaw	Zombie ohne Kiefer
monster_zombie_maint_skinny	Dürrer Zombie
monster_zombie_sawyer	Zombie mit Kettensäge
monster_zombie_suit _bloodymouth	Zombie mit blutigem Mund
monster_zombie_suit _neckstump	Kopfloser Zombie
monster_zombie_tshirt_bald	Zombie mit T-Shirt
monster_zombie_tshirt_blown	Zombie mit blutigem T-Shirt
monster_zsec_machinegun	Security-Zombie mit MP
monster_zsec_pistol	Security-Zombie mit Pistole
monster_zsec_shield	Security-Zombie mit Schild
monster_zsec_shotgun	Security-Zombie mit Schrotflinte

Endgegner	
monster_boss_ cyberdemon	Cyberdemon
monster_boss_guardian	Guardian
monster_boss_ guardian_seeker	Guardian-Lichtwurm
monster_boss_sabaoth	Sabaoth
monster_boss_vagary	Vagary

HEAVEN & HELL

Ob braves Engelchen oder rüdes Teufelchen, folgende Cheats können Sie während des laufenden Spiels eingeben:

Cheat	Wirkung
itsdone	Aktuelle Mission gewinnen
convince	Gewählte Spielfigur bekehren
energy	2.500 Einheiten Seelenenergie
funnyhermit	Prophet in einen Einsiedler umkehren
endisnear	Mission mit Sintflut beenden
campaign_ unlockorigin	Charakter x freischalten

Die Sims 2

Die Sims sind wieder da! Die vielen neuen und spannenden Optionen sorgen für wochenlangen Spielspaß. Wir helfen Ihnen und Ihren digitalen Schützlingen mit über 100 Tipps auf die Sprünge.

Die Charaktereigenschaften

Wie soll ich meinen Charakter wählen?

Es gibt keine guten und schlechten Charaktere – nur leicht und weniger leicht zu spielende. Für den Anfang empfehlen wir ausgewogene Charaktere ohne Extremwerte (0 oder 10). Wer keine Punkte vergeben mag, sucht sich einfach ein Sternzeichen aus.

Schlampig - ordentlich

Ob Ihr Sim sauber und ordentlich oder ein totaler Schlamper ist, äußert sich täglich. Ordentliche Sims stellen Geschirr weg, spülen ab, legen Bücher zurück ins Regal und essen manierlich. Ist Ihr Schützling schlampig, müssen Sie entweder einen ordentlichen Mitbewohner haben, der hinter ihm herputzt, sich Personal leisten oder selbst aufräumen. Unser Tipp: Verschwenden Sie nicht zu viele Punkte auf Ordentlichkeit.

Introvertiert - extrovertiert

Extrovertierte Sims haben es viel leichter, Freunde zu finden. Entsprechend hoch ist auch das Bedürfnis, in Gesellschaft zu sein. In sich gekehrte Sims haben es natürlich etwas schwerer, Bekanntschaften zu machen. Sie verfallen aber auch nicht sofort in Depressionen, wenn sie einen Tag lang keine Freunde zu Gesicht bekommen haben.

Faul - aktiv

Faule Sims legen keinen gesteigerten Wert auf körperliche Anstrengungen. Ein bequemes Sofa ziehen sie jederzeit einer wilden Tanzorgie vor der Stereoanlage vor.

Ernst - verspielt

Alles, was mit Spiel und Spaß zu tun hat, bereitet einem verspielten Sim Freude. Da ernste Aktivitäten nur schwer mit anderen Sims durchführbar sind, haben es die verspielten Charaktere leichter. Egal ob alleine am Computer oder in Gesellschaft: Wer einen verspielten Sim hat, muss sich um mangelnden Spaß keine Sorgen machen.

Mürrisch - nett

Wie im echten Leben: Wer stets schlecht gelaunt und unfreundlich ist, hat es mit sozialen Kontakten nicht gerade leicht. Nette Sims sind zugänglicher und haben von Anfang an bessere Chancen bei den Nachbarn. Sie ernten mehr Zuneigung und haben es auch entsprechend leicht, einen Partner zu finden.

Die Grundbedürfnisse

Hunger

Jeder Sim muss essen. Im Gegensatz zum ersten Teil müssen Ihre Schützlinge jetzt auch darauf achten, was und vor allem wie viel sie essen. Wenn Ihr Sim ständig ungesunden Fraß in sich hineinstopft, ohne dass er so richtig hungrig ist, setzt er Fett an. Dagegen hilft nur Sport!

Komfort

Komfort gibt es in Badewannen, auf guten Toiletten, in Betten und natürlich auf allen Sitzmöbeln. Richten Sie sich von Anfang an komfortabel ein, dann befriedigt sich dieses Bedürfnis im täglichen Leben von ganz allein.

Harndrang

Regelmäßige Gänge zum stillen Örtchen mindern den Harndrang. Gehen Sie auch vor der Nachtruhe noch einmal aufs Töpfchen, damit Sie nicht mitten in der Nacht aufstehen müssen.

Energie

Wenn der Akku leer ist, ist es Zeit fürs Bett. Ein Nickerchen auf dem Sofa oder ein Espresso spenden kurzfristig etwas Energie, können aber die Nachtruhe nicht ersetzen. Gehen Sie rechtzeitig ins Bett – sonst kollabiert Ihr Sim oder schläft gar im Stehen ein. Kaufen Sie Ihren Schützlingen ein gutes Bett mit hohem Energiewert, um selbst nach einer kurzen Nacht wieder topfit zu sein.

Spaß

Spaß muss sein! Je nach der Natur Ihres Sims helfen hier Computerspiele, die Lektüre eine Buches, Fernsehen, Tanzen oder der Kontakt zu Mitmenschen. Sorgen Sie nicht für ausreichend Belustigung, werden Ihre Sims schnell depressiv.

Freunde

Sims haben ein ausgeprägtes Verlangen nach sozialen Kontakten. Jede positive Interaktion mit anderen Sims befriedigt dieses Bedürfnis. Oft reicht es bereits, wenn andere Sims nur anwesend sind. Wenn Sie keine Zeit haben, Freunde einzuladen, rufen Sie wenigstens an und plaudern Sie ein wenig. Gesellige Sims befriedigen dieses Bedürfnis teilweise schon während der Arbeitszeit.

Hygiene

Duschen, baden und Hände waschen sorgen für Sauberkeit. Gewöhnen Sie sich eine morgendliche Dusche an, um das Hygienebedürfnis zu befriedigen. Wenn es in der Wohnung brennt oder Ihr Sim Sport treibt, sinkt der Hygienebalken drastisch. Ist der Wert sehr niedrig, fängt der Sim an zu stinken. Dieser Zustand ist für soziale Kontakte jeder Art tödlich!

Umgebung

Ihre Sims haben es gerne hübsch um sich herum. Ausreichend Sonnenlicht durch die Fenster und eine gute künstliche Beleuchtung bei Nacht sorgen für eine angenehme Umgebung. Hochwertige Einrichtungsgegenstände und Dekorationen steigern den Wert weiter. Müll, dreckiges Geschirr und Pfützen vor der Dusche machen Räume unattraktiv.

Mehrere Bedürfnisse gleichzeitig befriedigen

Es gibt jede Menge Möglichkeiten, mehrere Bedürfnisse gleichzeitig zu befriedigen. Wer zum Beispiel sein leckeres Abendessen gemeinsam mit Freunden in einer hübsch eingerichteten Küche einnimmt und dabei noch auf einem komfortablen Stuhl sitzt, erfüllt gleich vier Bedürfnisse auf einmal. Oft lohnt es sich, hochwertige Einrichtungsgegenstände zu kaufen, da diese oft mehrere positive Eigenschaften haben. Billige Sessel haben nur einen Komfortwert. Wer jedoch tiefer in die Tasche greift, bekommt neben größerer Bequemlichkeit gleich noch einen positiven Effekt auf die Umgebung hinzu.

Die Fähigkeiten

Jeder Sim kann Fertigkeiten erlernen und sie bis zur Perfektion trainieren. Wir sagen Ihnen, was Sie wie üben und wofür Sie es brauchen.

Kochen

Ein guter Koch bereitet bessere und nahrhaftere Mahlzeiten zu. Kochpunkte erlernen Sie beim Arrangieren Ihrer täglichen Nahrung automatisch. Wer gezielt und schnell zum Starkoch werden will, kann sich vor die Glotze setzen und SchlemmerTV schauen oder zu einem Buch greifen. Je weiter Sie als Koch aufsteigen, desto aufwendigere Gerichte können Sie zubereiten. Ihre Gäste werden Ihre Kochkünste zu schätzen wissen. Kinder können bereits mit der Spielbäckerei Erfahrung sammeln.

Basiswissen

Speichern: Alles, was Sie in den einzelnen Nachbarschaften anstellen, wird dort gespeichert. Es gibt keine Möglichkeit, die Nachbarschaft zu laden. Das Spiel auf den Grundstücken können Sie manuell speichern. Automatisch wird nur gespeichert, wenn Sie das Haus mit dem Taxi verlassen oder zur Nachbarschaftsansicht zurückkehren. Es gibt keine explizite Lade-Funktion – Sie können jedoch zurück zur Nachbarschaft gehen, ohne zu speichern. Dann sind alle Aktionen und Veränderungen seit der letzten manuellen Speicherung verloren.
Version: Unsere Tipps wurden mit der Testversion v1.0.0.909 erstellt. In dieser Version gibt es einige kleine, aber leider auch einen schwerwiegenden Fehler: Stellen Sie keine Stühle mit Tischen davor in Zimmerecken. Es kann passieren, dass Ihr Sim dort hängen bleibt! Selbst Wände einreißen und Möbel rücken hilft da nicht weiter. Mit großer Wahrscheinlichkeit ist dieser Fehler in der Verkaufsversion behoben.
Tutorials: Wir empfehlen auch Sims-Veteranen, einen Blick in die zwei Tutorials „Jenseits der Grundlagen" zu werfen. Als absoluter Sim-Anfänger spielen Sie alle Einführungsspiele.

Die Laufbahnen

Ab dem Teenager-Alter müssen Sie eine Laufbahn wählen. Die Wahl bestimmt maßgeblich die Wünsche und Ängste Ihrer Sims.

Ruhm Beruflicher Erfolg und Statussymbole stehen hier ganz oben auf der Wunschliste. Da viele Wünsche rein materieller Natur sind, häufen sich schnell die Laufbahnpunkte. Wird für die nächste Stufe im Job ein Erfahrungspunkt benötigt, wird dieser mit Sicherheit als Wunsch auftauchen.

Wissen Diese Bücherwürmer sind nur durch wachsendes Wissen zufrieden zu stellen. Neben dem unermesslichen Drang, die Fähigkeiten auszubauen, mischen sich auch eigenartige Wünsche wie die Begegnung mit Geistern und die Entdeckung von Ufos darunter.

Familie Die Gründung und Erweiterung der eigenen Familie liegt den Sims am Herzen. Wer richtig viele Punkte holen will, schickt den Familien-Sim zunächst solo ins Rennen. Die erfolgreiche Partnersuche lässt das Laufbahnkonto schnell ansteigen. Anschließend muss so schnell wie möglich Nachwuchs her.

Romantik Bei Romantikern dreht sich alles um soziale Kontakte – enge soziale Kontakte. Der Job ist völlig zweitrangig, solange das Bett nicht kalt bleibt. Familiengründungen mit Romantikern sind schwer – schließlich hat ein erfolgreicher Casanova so viele Eisen im Feuer, dass es schwer ist, den Überblick zu behalten. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Profi-Liebhaber den Wunsch hat, mit drei, fünf oder gar mehr Sims in der Kiste zu landen. Nacheinander, versteht sich!

Ruf Diese Laufbahn verlangt Ihnen immense soziale Fähigkeiten ab. Sie müssen am laufenden Band Freundschaften knüpfen und erhalten. Natürlich passen hier am besten Politik- und Sport-Karrieren.

S



SCHOCKIEREND Wer keine Ahnung von Mechanik hat, sollte auch nicht am kaputten Geschirrspüler rumfummeln. Die Folge: ein saftiger Stromschlag.

WISSBEGIERIG Wenn Mama – oder ein anders Familienmitglied – dem Nachwuchs beim Geklimper auf dem Xylophon zuschaut, lernt der Spross schneller.

Mechanik

Wenn der Fernseher den Geist aufgibt, das Klo verstopft ist oder aus der Stereoanlage nur noch Rauchschwaden aufsteigen, ist handwerkliches Geschick gefragt. Gute Mechaniker können im Handumdrehen alles im Haushalt reparieren und lernen dabei weiter. Wer noch keinerlei Erfahrung hat, sollte einen Handwerker rufen, um Schäden zu beseitigen. Greifen Sie lieber zur Fachlektüre im Bücherregal, statt sich einen saftigen Stromstoß am kaputten Computer einzufangen.

Charisma

Um die Ausstrahlung zu verbessern, proben Sie vor dem Spiegel Ihre Redekünste. Alternativ können Sie auch Romantik üben – beides steigert Ihr Charisma. Kleinkinder können schon früh ihr Charisma steigern, indem sie mit dem „Wackel-Waninchen" spielen.

Körper

Sportliche Aktivität baut nicht nur überschüssige Fettpolster ab, sondern stählt auch den Körper. Wenn Job oder Ego nach mehr Muskeln und einem Waschbrettbauch verlangen, machen Sie Yoga, üben Sie am Hometrainer, vor dem Fernseher oder vor der Stereoanlage. Wer einen Pool sein Eigen nennt, kann ganz nebenbei die Fitness steigern.

Logik

Schon in frühen Jahren können Kleinkinder mit dem magischen Modellbaukasten ihre Logik trainieren. Erwachsene greifen zur Tageszeitung und lösen das Kreuzworträtsel. Für intensives Training schaffen Sie sich ein Teleskop oder ein Schachspiel an. Am Tag bringt der Blick durch das Teleskop natürlich nichts – Sie müssen schon warten, bis es dunkel ist. Das Schachbrett ist hervorragend geeignet, um mit Freunden zu spielen. So befriedigen Sie die Bedürfnisse Spaß, Komfort, Freunde und lernen nebenbei noch was.

Kreativität

Ihrer Kreativität können Sie mit allerhand künstlerischen Tätigkeiten frönen. Malen Sie ein Bild oder Stillleben an der Staffelei, schreiben Sie am Computer einen Roman oder hauen Sie am Klavier in die Tasten. Fertige Bilder können Sie verkaufen oder an die Wand hängen. Romane bringen – entsprechendes Talent vorausgesetzt – schon mal einige Tausend ein. Wenn Sie künstlerisch noch unbeleckt sind, werden unfreiwillige Mithörer kaum von Ihrem Geklimper auf dem Klavier begeistert sein. Gute Spieler begeistern jedoch Scharen von Zuhörern. Die Kleinen können schon krauchend am Xylophon ihre Kreativität fördern.

Sauberkeit

Diese Fertigkeit lernen Sims beim täglichen Hausputz: egal ob Sie die Toilette schrubben, die Dusche reinigen oder den Herd abwischen. Um der Fähigkeit auf die Sprünge zu helfen, müssen Sie zum Bücherregal greifen.

Am Telefon

Das Telefon ist Dreh- und Angelpunkt aller Sims-Kontakte. Wir geben Tipps zu den einzelnen Optionen.

Sim anrufen

Rufen Sie einen Bekannten an, um ihn einzuladen oder einfach nur zu plaudern.

Service

Hier erreichen Sie die unterschiedlichen Dienstleister. Hausmädchen und Gärtner kommen regelmäßig ins Haus. Kindermädchen können Sie zu Ihren Arbeitszeiten oder spontan bestellen. Handwerker, Kammerjäger und Barkeeper werden jeweils nur bei aktuellem Bedarf bestellt. Beim Adoptionsdienst können Sie ein Kind adoptieren – nicht Ihren Nachwuchs loswerden. Wenn Sie finanziell gut dastehen, überlässt man Ihnen ein Kind. Vorsicht: Dieser Entschluss kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn der Adoptionsdienst bei Ihnen vorbeikommt, können Sie sich zwischen einem Baby, einem Kleinkind oder einem Kind entscheiden.

Notdienste:

Über diese Option erreichen Sie Polizei und Feuerwehr, die Sie im Falle eines Einbruchs oder eines Feuers brauchen. Ein guter Sim-Haushalt verfügt jedoch über Rauchmelder und Alarmanlagen, was einen manuellen Anruf überflüssig macht.

Arbeit

Rufen Sie Ihren Boss an, wenn Sie kündigen oder sich krank melden wollen.

Lieferant

Bestellen Sie hier Lebensmittel für den Kühlschrank oder eine 40-$-Pizza. Wer sich die Liefergebühren von 50 $ für den Lebensmittellieferanten sparen möchte, fährt selber mit dem Taxi zum Einkaufen.

Taxi

Hier können Sie ein Taxi bestellen, um mit anderen Sims zu einem öffentlichen Grundstück zu fahren. Die Zeit bleibt während Ihrer Abwesenheit stehen. Sie kommen zur exakt gleichen Uhrzeit wieder in Ihr Haus zurück. Ausflüge sind eine gute Möglichkeit, um Freundschaften außer Haus zu pflegen. Nebenbei können Sie sich erholen oder shoppen.

Party veranstalten

Laden Sie Ihre Freunde und Nachbarn zu einer Party ein – entweder zum Geburtstag, zur Hochzeit oder einfach mal so. Sie können bis zu acht Leute einladen. Sorgen Sie am besten vorher für einen Barkeeper und eine Pizza, damit für das leibliche Wohl der Gäste gesorgt ist.

Direktor einladen

Wer schulpflichtige Kinder im Haus hat, kann den Direktor zum Abendessen einladen. Nur wenn Ihr Haus gut ausgestattet ist und Sie einen gewissen Reichtum nachweisen können, wird man überhaupt in Betracht ziehen, Ihr Kind in der Privatschule aufzunehmen. Räumen Sie auf und machen Sie ein gutes Abendessen, bevor der Direktor erscheint. Wer ausreichend Eindruck schindet, darf sein Kind auf die elitäre Privatschule schicken.

Wünsche und Ängste

Wünsche und Ängste „festhalten"

Mit einem Rechtsklick können Sie je einen Wunsch und eine Angst festhalten. Machen Sie von dieser Funktion ausführlich Gebrauch! Halten Sie besonders wertvolle Wünsche fest, von denen Sie meinen, dass sie in naher Zukunft zu erfüllen sind. Verfahren Sie bei Ängsten so, dass Sie die unwahrscheinlichste Angst festhalten.

Belohnungen

Im Laufe der Zeit füllt sich Ihr Laufbahnkonto. Erfüllte Wünsche tragen zum allgemeinen Wohlbefinden bei und ermöglichen es obendrein, spezielle Gegenstände aus dem Laufbahnkatalog zu kaufen. Sie bezahlen mit Laufbahnpunkten statt mit Geld. Was die einzelnen Belohnungen bringen und wie Sie sie effektiv einsetzen, erfahren Sie im Kasten „Laufbahn-Belohnungen".

Von der Wiege bis zur Bahre – das Sims-Leben

Jeder Sim kann insgesamt sechs unterschiedliche Lebensabschnitte durchleben. Im Menü „Familie erstellen" können Sie jedoch keine Säuglinge generieren – die müssen Sie schon mit erwachsenen Sims selber machen. Im Spiel geborene Kinder haben übrigens mehr Charakterpunkte.

Säugling: Nach einigen Tagen Schwangerschaft und Morgenübelkeit kommt der nigelnagelneue Sim zur Welt. Neugeborene brauchen drei Tage Pflege, bis sie zum Kleinkind heranwachsen. Das Kind ist in dieser Phase nicht anwählbar und die Eltern müssen aus dem Geschrei auf die Bedürfnisse des Nachwuchses schließen. Sie brauchen unbedingt ein Gitterbett. Der Wickeltisch ist nicht nötig, aber sinnvoll.

Kleinkind: Das Kleinkind ist bereits ansatzweise selbstständig. Sie haben nur vier kurze Tage, um dem kleinen Fratz die Grundlagen des Lebens beizubringen. Je besser Sie die Wünsche erfüllen, desto begabter wird Ihr Nachwuchs in der nächsten Lebensstufe. Benutzen Sie unbedingt die Grips-Milch (Laufbahn-Belohnung), um dem Kleinen im Nu das Laufen, Sprechen und den Gang zum Töpfchen beizubringen. Außerdem kann das Kleinkind bereits Fähigkeiten in Charisma, Kreativität und Logik erwerben (siehe Abschnitt „Fähigkeiten"). Schaut dem Kind ein Erwachsener beim spielerischen Lernen zu, beschleunigt sich der Lernprozess.

Kind: Die Kindheit dauert neun Tage. In dieser Zeit können Sie schon einiges für die Entwicklung Ihres Sprosses tun. Kinder können – mit Ausnahme von Charisma – alle Fähigkeiten trainieren. Körperliche Fitness erreichen Kids jedoch nur im Schwimmbad. Jedes Familienmitglied kann den Nachwuchs ermutigen, eine Charaktereigenschaft zu verändern. Wenn Sie dies ausführlich machen, erlangt der kleine Sim neue Charakterpunkte, ohne andere zu verlieren. In der zweiten Generation ist es also möglich, bessere Sims heranzuzüchten. Kinder müssen an allen Wochentagen zur Schule gehen. Wenn der Spross fleißig seine Hausaufgaben macht und gut gelaunt in den Schulbus steigt, schlägt sich der Eifer direkt auf die Noten nieder.

Teenager: Teenies können so ziemlich alles, was die Eltern auch können. Ausnahmen: Bettgeschichten gibt's noch nicht und die Schulbank muss auch noch gedrückt werden. Im Gegensatz zu Kindern sind Heranwachsende in der Lage, sich selber etwas zu essen zu machen. Außerdem müssen sich die großen Kinder für eine Laufbahn entscheiden.

Erwachsen: Das Erwachsenenleben dauert 29 Tage. In dieser Zeit können Sie Nachwuchs zeugen und Karriere machen. Wer nicht zum Knacker werden will, investiert seine Laufbahnpunkte in das Elixier des Lebens.

Knacker: Alte Menschen sollten den Rest ihres Sims-Lebens einfach genießen. Wenn sich ein Knacker einen neuen Job sucht, wird dieser mies bezahlt. Hat der Sim noch einen Beruf aus jüngeren Jahren, kann er diesen weiterverfolgen oder in Rente gehen. Weibliche Knacker können keine Kinder mehr bekommen – Opas sind aber nach wie vor zeugungsfähig. Wenn sich der Lebensbalken komplett gefüllt hat, stirbt der Sim und wird vom Sensenmann besucht.

Ängste und ihre Folgen

Wird ein Sim mit einer Urangst konfrontiert, kostet das nicht nur Punkte, sondern stürzt den armen Wurm auch gleich noch in eine tiefe Sinnkrise. Unser Tipp: Speichern Sie wenigstens einmal am Sim-Tag ab. Geschieht im Laufe des Tages etwas wirklich Schreckliches, können Sie einfach – ohne zu speichern – in die Nachbarschaftsansicht gehen und den Tag noch einmal spielen. Ganz harte **Sims**-Spieler nehmen das Leben natürlich, wie es kommt.

Soziale Interaktionen

Leute kennen lernen

Wenn Sie einen neuen Sim in die Nachbarschaft bringen, kommen bereits am ersten Tag automatisch einige Nachbarn vorbei. Begrüßen Sie alle und schwatzen Sie ein wenig. So ist der erste Kontakt hergestellt. Ganz im Gegensatz zum echten Leben scheinen Sims als Allererstes Telefonnummern auszutauschen. Sobald Sie jemanden begrüßt haben, ist dieser Sim auch telefonisch erreichbar – sofern er einen Apparat besitzt. Gleiches gilt für E-Mail-Kontakt am Computer.

Zufallsbegegnungen

Werfen Sie hin und wieder einen Blick auf die Straße. Mehrmals täglich laufen Nachbarn an Ihrem Haus vorbei. Wenn Ihnen der Sinn nach etwas Kommunikation steht, müssen Sie die Leute nur abfangen und begrüßen.

Fremde im Haus

Jeder begrüßte Sim fühlt sich bei Ihnen sofort wie zu Hause. Ehe Sie sichs versehen, ist das Bad blockiert und ein fast Unbekannter hockt in Ihrem Whirlpool. So sind die Sims nun mal. Wird Ihnen das Treiben zu bunt, verabschieden Sie sich einfach von allen.

Servicepersonal

Eine geniale Neuerung in **Die Sims 2** ist, dass alle Figuren ansprechbar sind. Wer gerade einsam ist, kann mit dem Zeitungsjungen, dem Postboten oder dem Mechaniker plaudern. Während der Arbeitszeit sind jedoch nur Gespräche möglich. Für weiterführende Interaktionen müssen Sie den Sim nach seiner Arbeit zu sich nach Hause einladen. Ausgedehnte Gespräche mit dem Gärtner oder Haushälter kosten übrigens Geld – schließlich werden diese Dienstleistungen pro Stunde bezahlt. **Tipp:** Wer nachts dringend einen Gesprächspartner braucht, ruft den Lieferservice.

Freundschaften knüpfen

Wenn sich zwei Sims gut riechen können, entwickelt sich mit etwas Mühe eine Freundschaft. Wir zeigen Ihnen, in welcher Reihenfolge Sie die Gesprächsoptionen verwenden müssen, damit Sie nicht auf Granit beißen:

Phase 1: Kennen lernen

Oberstes Gebot in Phase 1 ist Zurückhaltung! Nutzen Sie nur die Gesprächsoptionen „Reden" und „Unterhalten". Prahlereien werden von vielen Sims nicht geschätzt – belassen Sie es also zunächst bei unverfänglicher Plauderei. Ein humorvoller Sim wird eingestreute Witze schätzen. Erscheinen zwei Pluszeichen über den Köpfen, können sich die Gesprächspartner gut leiden. Bei einem Pluszeichen ist die Welt auch noch in Ordnung. Sollte es aber schon beim ersten Gespräch gehäuft zu Minuszeichen kommen, suchen Sie sich lieber einen anderen Sim als potenziellen Freund aus.

Phase 2: Annäherung

Steht der Freundschaftswert irgendwo zwischen 15 und 20, können Sie Ihr Gegenüber wertschätzen. Hier ist strikt nur die Bewunderung erlaubt. Körperkontakt in Form von Rückenkraulen ist noch absolut fehl am Platz. Steigern Sie den Freundschaftswert mit Plaudereien, Witzen und Bewunderung auf einen Wert über 40.

Phase 3: Vertrautheit

Je nach Reaktion Ihres Gegenübers sollten Sie es nun einmal mit Kitzeln oder Händeklatschen aus der Rubrik „Spielen" probieren. Ist der andere Sim offensichtlich von Ihnen angetan, kann auch der erste Flirtversuch gestartet werden. Auch hier lassen Sie es langsam angehen: Umgarnen ist okay – alles andere noch tabu! Steigern Sie den Freundschaftswert auf 60.

Phase 4: Freundschaft

Ab einem Wert von über 50 bahnt sich eine Freundschaft an. Eine freundschaftliche Umarmung sollte jetzt nicht mehr abgelehnt werden. Beobachten Sie die Reaktionen des Gegenübers genau. Wenn Herzen aufsteigen, können Sie die Flirt-Keule auspacken und Küsschen verteilen. Näheres zur Partnersuche finden Sie weiter unten.

Freundschaften pflegen

Regelmäßiger Kontakt erhält die Freundschaft. Wer nicht die Zeit hat, andauernd Freunde zu sich nach Hause einzuladen, kann auch per E-Mail oder Telefon in Kontakt bleiben. Besonders bei großen Freundeskreisen ist dies wichtig. Versuchen Sie stets, den Freundschaftswert von Familienfreunden über 60 zu halten. Um eine spezielle Beziehung zu pflegen oder zu vertiefen, veranstalten Sie einen Ausflug mit dem Taxi.

Einziehen

Wenn Sie einen Sim bitten, bei sich einzuziehen, wird er Teil Ihrer Familie und dann auch direkt von Ihnen gesteuert. Sofern der Sim alleine lebt, bringt er sein gesamtes Vermögen mit in den Haushalt ein. Reißen Sie eine Person aus einer bestehenden Familie heraus, beträgt die Finanzspritze zehn Prozent des Barvermögens.

Flirten, knutschen, Liebe machen

Wer mit wem?

Prinzipiell können alle erwachsenen Sims zueinander finden. Das Geschlecht ist egal. Wenn Ihr Schützling verknallt oder gar verliebt ist, sehen Sie das in der Freundschaftsanzeige. Flirten, umarmen und knutschen Sie, was das Zeug hält. Bei engen Beziehungen können Sie den Freund fragen, ob er über Nacht bleiben oder gar einziehen möchte.

Treue

Treue ist den Sims nicht so wichtig. Es ist durchaus möglich, mit mehreren Partnern intim zu sein. Nur Verlobung und Hochzeit sind exklusiv. Wenn Sie mehrgleisig fahren, müssen Sie unbedingt darauf achten, dass Ihre Liebhaber nichts voneinander erfahren. Es ist keine besonders gute Idee, vor den Augen einer Affäre mit einem anderen Sim Zärtlichkeiten auszutauschen.

Techtelmechtel

Es gibt drei Arten von Techtelmechteln: im Bett, im Whirlpool und in der Öffentlichkeit. Für ein Schäferstündchen müssen sich beide Sims sehr mögen – Herzchen sind Pflicht. Wir zeigen Ihnen genau, wie Sie zu Ihrem Spaß kommen:

1. Lassen Sie Ihren Sim ins Bett gehen – aber nur, um zu entspannen.
2. Schon auf dem Weg zur Schlafstätte können Sie den anderen Sim bitten, mitzumachen.
3. Wenn beide brav nebeneinander auf dem Bett liegen, brechen Sie etwaige Aktionen wie Tagträumen oder Lesen ab.
4. Klicken Sie auf den anderen Sim und wählen Sie die Option „Techtelmechtel".

Im Whirlpool funktioniert das ganz ähnlich:

S

Laufbahn-Belohnungen

Mit Ausnahme von Geldbaum und Liebeswanne sollten Sie Belohnungen nur verwenden, wenn Ihre Laufbahn-Anzeige mindestens Gold anzeigt. Bei niedrigeren Levels muss nichts passieren – die Wahrscheinlichkeit, dass die Benutzung genau das Gegenteil bewirkt, steigt aber enorm. Sie können Fähigkeitspunkte verlieren, spontan altern oder Ihre Stimmung fällt dramatisch ab.

GELDBAUM



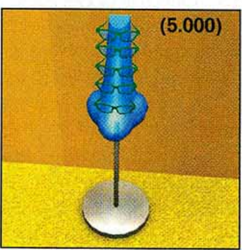
Alle paar Stunden können Sie vom Geldbaum 25 $ ernten – vorausgesetzt, Sie gießen das Bäumchen regelmäßig. Vorsicht: Auch Besuch bedient sich gerne an den Früchten.

GRIPS-MILCH VON BUBI



Wenn Ihr Kleinkind diese Milch bekommt, lernt es im Handumdrehen laufen, sprechen und aufs Töpfchen zu gehen. Die Laufbahn-Anforderung gilt für den Erwachsenen.

COOLE SONNENBRILLE



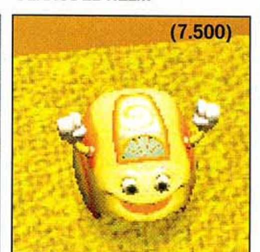
Sie werden mit anderen Sims nicht so recht warm? Setzen Sie eine der fünf Sonnenbrillen auf und die nächste soziale Interaktion bringt Ihnen mächtig Freundschaftspunkte ein.

DENKER-KÄPPCHEN



Diese Kappe hält einen Tag lang und beschleunigt sämtliche Lernprozesse. Versuchen Sie die kurze Zeit optimal auszunutzen und viel zu trainieren.

ULKNUDEL-HELM



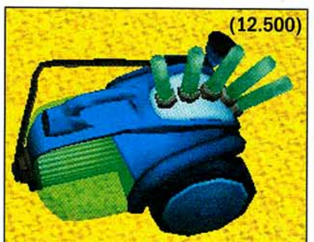
Wenn die Stimmung grad hinüber ist, Sie aber trotzdem wenigstens Gold als Laufbahn-Level haben, setzen Sie den Ulknudel-Helm auf, um wieder bester Laune zu sein.

ENERGIE-DRÖHNER



Ein kurzer Energie-Schub für alle Bedürfnisse bringt Ihren Sim wieder auf Hochtouren. An den roten Glühbirnen sehen Sie, wie oft Sie das Gerät noch benutzen können.

SIMABSORBER



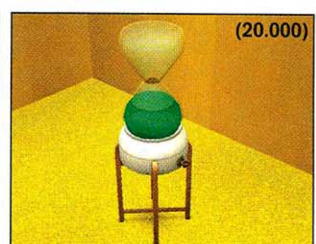
Dieses bösartige, aber enorm praktische Gerät saugt von anderen Sims Fähigkeits- und Laufbahn-Punkte ab. Das Opfer freut das natürlich gar nicht. Nutzen Sie den Absorber gegen Feinde.

LIEBESWANNE



Die Liebeswanne ist ein Muss für jeden Romantiker. Sie ist ein regulärer Einrichtungsgegenstand, verbraucht sich nicht und sorgt für prickelnd heiße Stunden mit dem Date.

ELIXIER DES LEBENS



Ab dem Teenager-Alter können Sie mit diesem Trunk Ihre Lebenszeit verlängern – und zwar pro Portion um 5 Tage. Ist der Status nicht Gold, altern Sie schneller, als Ihnen vielleicht lieb ist.

Wenn beide im warmen Wasser nebeneinander sitzen, wählen Sie „Techtelmechtel". Dies funktioniert übrigens nicht, wenn weitere Sims in der Wanne sitzen. Wer weder im Bett noch im Whirlpool die Option „Techtelmechtel" angeboten bekommt, muss sich weiter um die Liebe des anderen bemühen.

Liebesbeweise in der Öffentlichkeit

Wenn Sie einen Romantiker spielen, werden Sie schon bald den Wunsch „Techtelmechtel in der Öffentlichkeit" erblicken. Um das anzustellen, müssen Sie gemeinsam mit Ihrem Liebling im Taxi auf ein öffentliches Grundstück fahren. In Schönsichtigen nehmen Sie Kurs auf die Hauptstraße 330. Ganz so öffentlich wollen es die Sims nämlich nicht – für den Liebesakt in der Öffentlichkeit braucht es eine Umkleidekabine. Prinzipiell finden Sie die Kabinen in jedem Klamotten-Geschäft. Gehen Sie an einen Kleiderständer und probieren Sie etwas an. Sobald Sie in der Kabine sind, bitten Sie Ihr Herzblatt mitzumachen. Wenn beide die Schwingtür hinter sich geschlossen haben, können Sie „Techtelmechtel" als Option auswählen. Das wilde Treiben erweckt Aufmerksamkeit und Sie werden Applaus ernten.

Babys machen

Um Nachwuchs zu zeugen, müssen Sie nicht einmal verheiratet sein. Bei sehr engen Beziehungen steht diese Option in der Umkleidekabine und im Whirlpool zur Verfügung. Überlegen Sie sich diesen Schritt aber sehr gut.

Die Karriere

Einen Job suchen

Jobangebote finden Sie in der Tageszeitung und online am Computer. Achten Sie auf die Karrierewünsche Ihres Sims. Ist der entsprechende Job nicht ausgeschrieben, versuchen Sie es einfach einen Tag später noch einmal.

Leistung im Job

Nur wer gut gelaunt zur Arbeit erscheint, kann auch gute Leistung erbringen. Dies gilt für Jobs genauso wie für die Schule. Geht es Ihrem Sim richtig schlecht, steigt die Gefahr, dass während der Arbeitszeit etwas Schlimmes passiert. In solchen Fällen ist es ratsam, gar nicht erst zur Arbeit zu gehen. Nehmen Sie einen Tag Urlaub, feiern Sie krank oder bleiben Sie einfach unentschuldigt fern.

Beförderungen

Im Job-Menü sehen Sie stets, welche Fähigkeiten die nächste Stufe der Karriereleiter erfordert. Außerdem brauchen Sie für einen besseren Job auch Freunde. Wie viele Freundschaften Sie noch schließen müssen, sehen Sie ebenfalls in der Job&Fähigkeiten-Übersicht. Tipp: Trainieren Sie Ihre jobspezifischen Fähigkeiten möglichst schnell. Wenn die Zeit reicht, eignen Sie sich Kenntnisse über den Anforderungen an. So sind Sie vielleicht schon für die übernächste Karrierestufe qualifiziert. Es macht auch Sinn, so früh wie möglich Freundschaften zu knüpfen. Wer diese Tipps beherzigt und gut gelaunt am Arbeitsplatz erscheint, wird schneller und öfter befördert. Am Tag der Beförderung erhalten Sie bereits das neue Tagesgehalt plus einen Bonus von zwei Löhnen.

Arbeitszeit

Bedenken Sie, dass Sie nur an Arbeitstagen Gehalt bekommen. Wer beispielsweise ein hohes Gehalt in der Faulenzer-Karriere einstreicht, aber nur drei Tage die Woche arbeitet, verdient natürlich entsprechend wenig. Es kann passieren, dass man durch eine Beförderung am gleichen Tag zweimal arbeiten muss. Beispiel: Steigt man vom Caddie zum Tankwart auf, muss man nach der Tagarbeit des Nachts gleich wieder ran.

Freie Tage, Krankheit und Urlaub

Es gibt reguläre freie Tage, die nicht bezahlt werden. Außerdem erarbeiten Sie sich mit der Zeit Urlaubstage. Um den Urlaub zu nutzen, gehen Sie einfach nicht zur Arbeit. Es wird ein Tag vom Resturlaub abgezogen und Sie erhalten trotzdem ein Gehalt. Wer krank ist, kann sich telefonisch bei der Arbeit abmelden. Wenn Sie gar nicht erscheinen, hat das einmalig keine Auswirkungen – wer öfter blau macht, verliert seinen Job.

Seniorenarbeit

Wenn Sie die Altersstufe Knacker erreichen, können Sie nach wie vor in Ihrem Job arbeiten. Sie können sogar einen neuen, aber mies bezahlten Job anfangen. Wer keine Lust zu arbeiten hat, beantragt telefonisch seine Rente. (fw)

Erstellen Sie die perfekte Single-Wohnung

Es gibt zwar etliche vorgefertigte Häuser – aber keins davon ist preiswert und komplett ausgestattet. Um sich erfolgreiche Singles heranzuzüchten, bauen Sie ein Musterhaus und richten es ein. Dieses Haus verfügt über alles, was ein Sim zu Anfang braucht. Das Wohnzimmer ist absichtlich nicht eingerichtet, da jeder Sim andere Vorlieben hat. Das Geld nach dem Einzug reicht aber locker noch für eine Couch und einen Fernseher.

1. Gehen Sie in den „Grundstücke und Häuser"-Modus in der Nachbarschaft Schönsichtigen.
2. Klicken Sie auf „Leere Grundstücke" und bauen Sie ein kleines Grundstück (3 x 2) gegenüber von dem Haus der Caliente-Schwestern, direkt neben den Traumtänzers.
3. Klicken Sie das Grundstück an und betreten Sie es, um mit dem Bau zu beginnen.

Phase 1: Der Bau

Phase 1: Wände, Türen, Fenster und Bodenbeläge

Wir haben mit Absicht diesen Bauplatz gewählt: Das Landstück ist komplett eben, das spart Planierkosten.

4. Unser Musterhaus ist elf Felder breit und neun Felder tief. Errichten Sie die Außenwände so, dass das Haus mittig vor Mülltonne und Briefkasten steht. Ziehen Sie anschließend die Innenwände wie gezeigt ein. Ihr Haus hat nun vier Räume.
5. Für den Anfang tun es die billigen Türen „Basic". Setzen Sie eine Eingangstür in die Küche. Vom Wohnzimmer führt je eine Tür in die anderen Räume.
6. Auch bei den Fenstern wird gespart: Verbauen Sie zehn Fenster à 90 $. Sie können zwischen den Modellen „Atemduft" und „Sympathie-Fenster" wählen. Im Bad tut es das kleine Fenster „Privatsphäre" für schlappe 60 $.
7. Suchen Sie sich für Wohn- und Schlafzimmer einen 2-$-Teppich Ihrer Wahl aus. Weil Teppich in Bad und Küche wirklich bescheuert aussieht, leisten wir uns hier den Luxus von 4-$-Linoleum-Böden.
8. Jetzt wird gestrichen: Innen und außen sind 3-$-Wandfarben im Budget. Wer sich farblich nicht festlegen will, streicht mit Weißtönen.


Phase 2: Die Küche

Phase 2: Einrichtung der Küche

In der Küche wird nicht an jedem Ende gespart. Der moderne Ofen sorgt für gutes Essen, Rauchmelder und Alarmanlage schützen den zukünftigen Bewohner.

9. Zunächst bauen wir die Küchenzeile auf. Stellen Sie drei „Mampf-Küchentheken" zu 140 $ das Stück nebeneinander. Daneben platzieren Sie den Gasofen „Mondo Fuego" und den Kühlschrank „Econo-Cool". Über dem Ofen bringen Sie den Rauchmelder „SmokeSentry" an. Bei der Küche soll man nicht sparen: Bauen Sie in Ihre Theke die „Komposti-Pasti-Abfallquetsche" und den „WischiWaschi-Geschirrspüler" ein.
10. Leisten Sie sich einen Esstisch „Kommunikation" und zwei Stühle „Tea-Time".
11. Bringen Sie in Türnähe die Alarmanlage „SimSentry V" an.
12. Das „SimLine"-Telefon sorgt für Kommunikation.


Phase 3: Das Schlafzimmer

Phase 3: Einrichtung des Schlafzimmers

13. Gönnen Sie sich das Doppelbett „Königspoofe". Warum ein Doppelbett? Na ja, vielleicht will Ihr Sim ja mal ein Techtelmechtel anfangen oder einfach nur einen guten Freund zur Übernachtung einladen.
14. Neben die Koje stellen Sie den Beistelltisch „Oktagon". Auf den Tisch kommt der „Wach auf"-Wecker. Sie müssen den Wecker stellen, damit er Sie rechtzeitig zum Arbeitsbeginn aus den Federn holt.

S

Phase 4: Einrichtung des Badezimmers

15. Bei der Toilette soll man nicht sparen! Kaufen Sie den Ferrari unter den Porzellanschüsseln – das Modell „Ort der Einkehr".
16. Kaufen Sie das billigste Waschbecken.
17. Über das Handwaschbecken hängen sie den billigsten Spiegel (100 $).
18. Perfekte Hygiene und ein schönes Ambiente bietet die „Kaiserliche Spülfontäne VII".


Phase 4: Das Badezimmer

Phase 5: Licht an, Deckel drauf!

19. Damit Sie auch abends noch was sehen, bestücken Sie jedes Zimmer mit einer „Lichteffekte-Deckenlampe". Für das größere Wohnzimmer brauchen Sie drei Lampen.
20. Als Letztes decken Sie Ihr Musterhaus mit einem Komplett-Flachdach ab.

Ihr Haus ist fertig und kostet mit allem Drum und Dran schlappe 15.960 $. Wichtig: Damit Sie dieses Haus samt Einrichtung erneut verwenden können, klicken Sie im Haus-Modus in der Nachbarschaft auf das Grundstück. Hier klicken Sie auf den Knopf „Grundstück packen" und wählen die Option „Grundstück in Datei packen". Jetzt haben Sie in Ihren eigenen Dateien das Haus gespeichert. Ein Doppelklick auf die Datei sorgt dafür, dass das Häuschen wieder in der Grundstücke- und Häusertonne erscheint. Zieht nämlich ein Single in das Haus ein und Sie lassen ihn später umziehen, werden alle Einrichtungsgegenstände in Bares umgetauscht und das Haus steht wieder nackt da.

Die Sims 2

Ein schneller Prozessor steht ganz oben auf der Wunschliste der Sims. Was Sie sonst noch brauchen und wie Sims 2 auf Ihrem PC flüssig läuft, erfahren Sie in unserem Tuning-Guide.

Der Nachfolger zum erfolgreichsten PC-Spiel aller Zeiten stellt hohe Ansprüche an Ihre Hardware. Besonders der Prozessor wird stark gefordert. Tummeln sich mehrere Sims gleichzeitig in einem Haus, kommt es beim Zoomen oder beim Aktivieren der Zeitbeschleunigung zu starkem Grafik-Ruckeln – selbst bei aktuellen High-End-Prozessoren. Um mit allen Details vernünftig spielen zu können, sollte in Ihrem PC ein Prozessor mit mindestens 2.400 MHz arbeiten. Besitzer einer langsameren CPU stellen zunächst die Schatten aus. Läuft das Spiel immer noch nicht flüssig, setzen Sie zudem die Einstellung „Sim/Objekt Detail" auf „Low". Dadurch werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken etwas kantiger. Bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler die Grafik-Engine allerdings noch optimieren, damit **Sims 2** auch auf langsameren PCs läuft.

Speicherfresser

Auch der Arbeitsspeicher spielt eine enorm wichtige Rolle. Wenn Ihr PC nur über 512 MByte RAM verfügt, dauern die Ladezeiten sehr lange und es kommt besonders bei großen Nachbarschaften zu häufigen Nachlade-Zwangspausen. 1.024 MByte Speicher sollten es daher schon sein. Die Grafikkarte ist für **Sims 2** deutlich weniger entscheidend: Der Leistungsunterschied zwischen einer preiswerten Radeon 9600 XT und der teuren Radeon 9800 XT ist erstaunlich gering. Eine schnelle CPU vorausgesetzt, können Sie schon mit einer Geforce FX 5200 Ultra flüssig spielen. Einstellungen, die vor allem die Grafikkarte belasten, wie „Lighting" und „Texture Detail", sollten Sie daher auf den jeweiligen Höchstwert setzen. Bei Grafikkarten mit DirectX7-Unterstützung (Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie) fehlen die Reflexionen auf der Wasseroberfläche im Nachbarschafts-Modus.

DANIEL MÖLLENDORF

TUNING-TIPPS

Um Die Sims 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.400 MHz
- ☐ 1.024 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 MX-440 sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ „Schatten" auf „Aus" setzen
- ☐ Bei „Beleuchtung" „Mittel" einstellen
- ☐ Für „Grafikeffekte" „Mittel" auswählen
- ☐ „Sim/Objekt Detail" auf „Niedrig" stellen
- ☐ Den Wert für „Texturen-Detail" auf „Hoch" setzen

Mit 2.200 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ „Schatten" auf „Aus" setzen
- ☐ Bei „Beleuchtung" „Hoch" einstellen
- ☐ Für „Grafikeffekte" „Mittel" auswählen
- ☐ „Sim/Objekt Detail" auf „Hoch" stellen
- ☐ Den Wert für „Texturen-Detail" auf „Hoch" setzen
- ☐ „Reflektionen" aktivieren

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9600 XT sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ „Schatten" auf „Hoch" setzen
- ☐ Bei „Beleuchtung" „Hoch" einstellen
- ☐ Für „Grafikeffekte" „Hoch" auswählen
- ☐ „Sim/Objekt Detail" auf „Hoch „ stellen
- ☐ Den Wert für „Texturen-Detail" auf „Hoch" setzen
- ☐ „Reflektionen" aktivieren

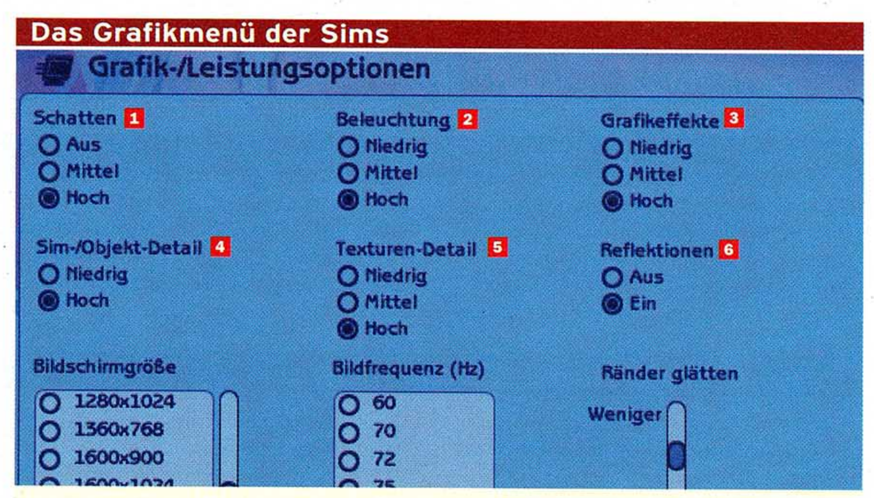


SCHÖNER WOHNEN Die Texturen sind vergleichsweise detailliert und alle Figuren werfen einen Schatten. Für diese Einstellung brauchen Sie vor allem einen schnellen Prozessor.



UNTERMÖBLIERT Sämtliche Schatten sind verschwunden, die Figuren wirken kantiger und die Texturen der Umgebung und der Objekte verfügen über deutlich weniger Details.

Das Grafikmenü der Sims



1. Schatten: Wenn Sie die Schatten abschalten, läuft **Sims 2** deutlich schneller. Erst ab 2.400 MHz sollten Sie die höchste Einstellung wählen.
2. Beleuchtung: Für die Berechnung der Lichtquellen ist die Grafikkarte zuständig. Da die Anforderungen an den Pixel-Prozessor vergleichsweise niedrig sind, müssen Sie diesen Wert nur bei einer alten Geforce2 oder Geforce4 MX-440 herabsetzen.
3. Grafikeffekte: Auf dem höchsten Wert werden beispielsweise die Gewässer in der Nachbarschaft mit zusätzlichen Details wie kleinen Schiffen versehen und Wolken ziehen am Himmel entlang. Besitzer einer FX 5200 Ultra oder schlechter wählen die mittlere Einstellung.
4. Sim/Objekt Detail: Wenn Sie die Einstellung „Sim/Object Detail" herabsetzen, werden die Figuren mit weniger Polygonen dargestellt und wirken kantiger. Ab 2.000 MHz können Sie die höchste Stufe auswählen.
5. Texturen-Detail: Bestimmt die Detailstufe der Umgebungstexturen.
6. Reflections: Ist diese Einstellung aktiviert, spiegelt sich die Umgebung beispielsweise in den Flüssen. Bei DX7-Grafikkarten (Geforce2- 4-MX-Serie) fehlt dieser Effekt.

D

Doom 3

Stoppen Sie die höllische Invasion auf dem Mars, bevor Ihre geliebte Erde den Bach runtergeht. Neben Stoßgebeten und großkalibrigen Wummen helfen Ihnen unsere himmlischen Tipps.

Mars City

Schloss	Code
1001	396

Die Ankunft

Nachdem Sie von Sergeant Kelly Ihren ersten Auftrag bekommen haben, folgen Sie dem Sentry Bot. Machen Sie einen kurzen Abstecher in die Küche links vor den Toiletten, wo Sie einen PDA mitnehmen. Folgen Sie dem Roboter bis zum Aufzug. Rechts steht der Storage Locker 001, welchen Sie dank Adam Berneches Audiolog aufschließen. Fahren Sie anschließend nach unten.

Mars City Underground

Schloss	Code
023	531

Wo finde ich den Verschwundenen?

Holen Sie sich Ihre Waffe und los geht's zum alten Comm-Building. Steigen Sie die Stufen runter, weiter durch die Tür mit dem Schild „Energy Stabilization" und folgen Sie dem Weg. Unterwegs öffnen Sie Schrank 023. An dem automatischen Steg biegen Sie links ab und gelangen zu einem Marine, der die Luftschleuse bewacht. Im anderen Gebäude finden Sie Dr. Ishii.

Zurück zum Security Checkpoint

Nach der Sequenz laufen Sie zurück zum Aufzug und benutzen die Luftschleuse. Auf dem Rückweg überqueren Sie diesmal die automatische Brücke, darunter finden Sie übrigens etwas Material. Um durch die Tür zur „Processing Unit" zu gelangen, holen Sie sich links auf den Konsolen Frank Delahues Aufzeichnungen. Bei der geöffneten Klappe mit den Kolben holen Sie sich rechts die Schrotflinte und klettern sofort die Leiter wieder hoch, um den Zombies zu entkommen. Nach der ersten Bekanntschaft mit dem vieläugigen Monster gelangen Sie erneut in den Raum mit dem Steg. Bleiben Sie oben und marschieren Sie durch die Gänge – es gibt nur einen Weg. Die Tür zur Security Central ist verschlossen, Sie bekommen sie per Computer im Büro links daneben auf. Der Aufzug bringt Sie zurück nach Mars City.

Mars City

Schloss	Code
017	347
Weapon Storage	584

Zurück zum Marine Command

Klettern Sie links über die Leiter. Das Röhrensystem führt Sie in ein Büro, in dem Sie den PDA von Marcus Stanton einsacken. Auf dem Flur rechts wartet auf dem Schreibtisch das Sicherheitsmodul. In den nächsten dunklen Räumen bekommen Sie rechts ein wenig Ausrüstung, links geht's weiter. Gehen Sie durch die Automatiktür bis zur Infirmary. Knacken Sie Schloss 017, die Nummer bekommen Sie vom Tisch davor. Falls Sie Ausrüstung benötigen, gehen Sie zunächst auf dem Gang unter den Flammen durch, bis zu Bill Tyson. Weiter geht's zum Marine Commando. Gegenüber befindet sich die Waffenkammer, die Sie mithilfe von Bills Aufzeichnungen öffnen.

Treffen mit Bravo Team

Nachdem Ihre Befugnisse heraufgesetzt wurden, gehen Sie zweimal links. Eilen Sie an der Küche vorbei, bis Sie auf einen Sentry Bot treffen, dem Sie folgen. Am Ende der Tour kriechen Sie rechts durch das Loch und finden neben den Überresten von Duncan Mathews Ausrüstung. Unten rufen Sie den Aufzug zur Administration.

UAC Administration

Schloss	Code
013	586
Martian Buddy	0508

Zugang zu den Alpha Labs

Folgen Sie den Blutspuren und betreten Sie das erste Zimmer rechts, wo Sie den PDA nehmen und Schrank 013 öffnen. Vor der Tür zu den Alpha Labs liegt E. Webb, der mit Ihnen plaudert. Drehen Sie um zum Empfang, an dem diesmal zwei Imps eine Tür zertrümmern – da gehen Sie durch. In der Data Library nehmen Sie eine starke Waffe zur Hand und benutzen in dem Kabuff rechts den Computer. Gleich darauf werden Sie von einem Pinky angegriffen, die Sie ab jetzt öfter sehen. Benutzen Sie die im Moment offene Tür, gehen Sie bei den Säulen rechts und öffnen Sie den Schrank mit dem Code von www.martianbuddy.com – nun besitzen Sie eine Chaingun. Folgen Sie dem gelb illuminierten Gang, gehen Sie in die Execution Offices und über die Brücke. Gegenüber dem Eingang liegt William Banks mit dem Sicherheitscode zwischen Kerzen. Hinter der Brücke nehmen Sie diesmal die Treppe und bewegen sich am Empfang vorbei zu Herrn Webb.

Alpha Labs 1

Schloss	Code
009	752

Das Bravo Team finden

Bedienen Sie rechts das Terminal, um das Licht anzuschalten und die Türen aufzusperren. Springen Sie durch die zerborstenen Fenster zu der großen Maschine. Oben an den Stufen steht Schrank 009, die Kombination erhalten Sie links im Büro. Auf der anderen Seite benutzen Sie das Panel, damit sich die Serviceluke öffnet lässt und kriechen an dem Laserstrahl vorbei.

Den Personnel Elevator finden

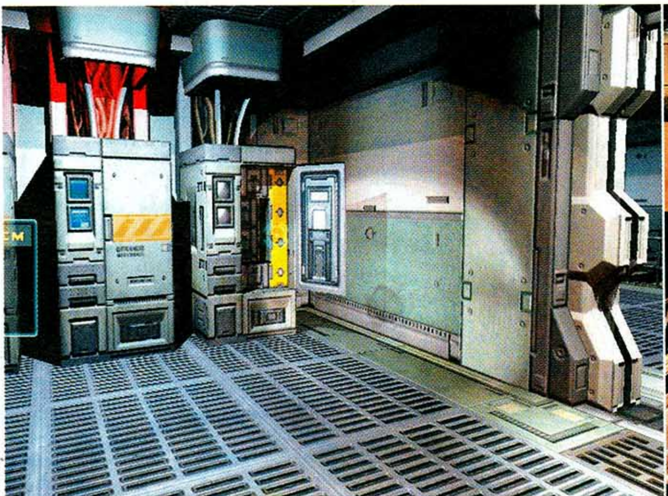
Im Raum EPD Junction 2 versperren Ihnen links Flammen den Weg. Gehen Sie in die andere Richtung zum EPD Particle Emulsivier, von wo aus Sie den Löschvorgang einleiten und nun den Brandherd passieren. Nachdem Sie von den doppelköpfigen Krabblern belästigt wurden, verschwinden Sie durch das offene Bodengitter. Am Hydrocon Condenser laufen Sie über die wegbrechenden Platten. In der Hydrocon Junction öffnen Sie die Security-15-Scheibe an der Säule davor. Gehen Sie am grün dampfenden Hydrogen Syphon vorbei, hinter der Ecke steigen Sie über die Leiter und finden zwischen den Röhren G. Kreitman. Hinter der Maschine liegt Bernie Lipsitz' Sicherheitscode. Damit können Sie bereits die Station verlassen. Schwingen Sie sich durch die Luke runter und eilen Sie an dem anderen Hydrogen Syphon vorbei.

Alpha Labs 2

Schloss	Code
038	409
039	102

Das Bravo Team finden

In den Toiletten gelangen Sie in der Ecke hinten rechts über eine Leiter nach oben, nachdem ein Ungetüm aus der dortigen Geheimtür gesprungen ist. Robben Sie durch das Ventilationssystem und lassen Sie sich in den Gang fallen. Um die Ecke betreten Sie das Engineering-Security-Büro und holen den PDA von Andrew Chin. Achtung, auf dem folgenden Gang bleibt Ihnen die Luft weg. Hinter dem MFS Compressor steht Schließfach 038. Auf dem Bedienpult daneben liegen Walter Connors Notizen. Benutzen Sie den Lift. Edwards führt Sie durchs Dunkel zu einer Leiter, wenn Sie ihn beschützen. Schweifen Sie gleich zu Beginn der Tour kurz nach rechts ab, zwischendurch finden Sie weiteres Material. Erklimmen Sie die Leiter, dahinter steht Behälter 039.



ERSATZTEILLAGER Leicht zu übersehen bei der ganzen technischen Dekoration: Hier finden Sie den Plasma Inducer, rechts daneben ist das Sicherheitsbüro.



SPINNENPLAGE Flüchten Sie vor dem Spinnengetier direkt in den nächsten Lift, der allerdings auch sich warten lässt. Ausrüstung bekommen Sie hier ohnehin nicht.

Alpha Labs Sector 3 finden

Springen Sie an den Stahlträgern vorbei und kraxeln Sie zwischen den Rohren nach rechts. Hier werden Sie von unzähligen Spinnen attackiert. Direkt vor Ihnen fahren Sie per Konsole die Leiter aus, sobald die letzten Krabbeltiere besiegt sind.

Alpha Labs 3

Schloss	Code
047	123
048	123
049	123

Die Fässer wegräumen

Steigen Sie über die Stufen und betreten Sie rechts das Hazardous-Waste-Disposal-Zimmer, wo Sie Mark Lamias Nachrichten einstecken. Per Kran räumen Sie die Fässer weg. Sie sehen rechts an der Anzeige, ob der Greifer korrekt ausgerichtet ist. Durchqueren Sie anschließend den gesäuberten Raum und nehmen Sie den Sicherheitsschlüssel an sich. Plündern Sie Schließfach 047 in der Kammer dahinter und nehmen Sie den PDA mit.

Das Bravo Team finden

Benutzen Sie nun die Sicherheitstür. Bevor Sie die Treppe hinaufsteigen, leeren Sie rechts Schrank 048. In dem Zimmer öffnet sich die Tür erst, nachdem Sie die Spinnen vernichtet haben und ein Ex-Marine hereinstürmt. Am Ende des rot beleuchteten Gangs liegt Munition, was allerdings einige Gegner anlockt. Nehmen Sie die andere Tür und fahren Sie mit dem Aufzug. Im Heavy Water Runoff bekommen Sie es mit zwei Pinkys zu tun. Nachdem das Fenster in die Binsen gegangen ist, klettern Sie durch den Rahmen zu Schrank 049.

Alpha Labs 4

Schloss	Code
064	651

Der Weg zur Enpro Plant

Es macht keinen Unterschied, wie schnell Sie vorgehen. Befreien Sie Dr. Kaczynski, Sie bekommen von ihm Ausrüstung und Sicherheitschef Abrams PDA. Links am Computer öffnen Sie die Vitrinen. Laufen Sie durch die eben abgeschaltete Apparatur, dahinter die Treppen nach oben und geradeaus zu EFR Staging. Nehmen Sie den PDA von Greg O'Brian mit. Falls Sie Nachschub benötigen, befindet sich rechts eine Leiter. Die dortige Ausrüstung erkaufen Sie sich allerdings schwer, denn Sie bekommen von einigen Höllenkreaturen die Hucke voll. Nach der Schlacht geht eine geheime Luke auf.

Welchen Weg soll ich nehmen?

Der Weg über die EFR Maschinerie ist mit einigen Hüpfeinlagen versehen, dafür tauchen wenig Widersacher auf. Steigen Sie geradeaus auf die Plattform, nachdem Sie durch die soeben aufgeschlossene Tür gegangen sind, sonst ist der Vorteil dahin. Der Weg über die Brücke ist gespickt mit Gegnern, denen Sie allerdings fast überall davonrennen. Zwischendurch kommen Sie auf dem zweiten Weg an Kasten 064 vorbei. Am Ende beider Möglichkeiten treffen Sie auf Spinnenkönigin Vagary. Bleiben Sie auf Distanz und versuchen Sie, den Gegenständen, die sie Ihnen um die Ohren pfeffert, auszuweichen.

Enpro Facility

Schloss	Code
063	972
Plasma Storage	734

Military Transmission Card finden

Folgen Sie dem Sentry Bot. Im Raum hinter der Treppe schalten Sie den Feuerlöscher ein und holen sich rechts den PDA von Paul Raad. Halten Sie sich zuerst ganz links. Um die Ecke bekommen Sie eine Plasmagun, die neben einem toten Ingenieur liegt. Nachdem der Bot geparkt hat, gehen Sie links vorbei, wo Ihnen hinten rechts eine Leiter zu mehr Munition verhilft.

Coolant Rod 2 auswechseln

Rechts von dem Sentry Bot klettern Sie die Leiter bei dem roten Blinklicht hoch. Im Kabuff aktivieren Sie die Brücke und nehmen Theresa Chasars PDA, mit dem Sie Schrank 063 öffnen. Über den Steg laufen, den Reaktor umrunden und mit dem Lift im übernächsten Raum in die Tiefe fahren. Im Kontrollraum neben dem Reaktor ersetzen Sie den Kühlstab. Jetzt öffnet sich die zweite Tür eine Ebene weiter oben am Kraftwerk, durch die Sie spazieren. Im Raum Maintenance 3 befindet sich das Plasma-Lager, welches Raad erwähnt. Flüchten Sie ein paar Räume weiter mit dem Aufzug.

Communication Transfer

Die Communication Facility erreichen

Sie erwartet hinter der Tür das raue Klima des Planeten und die wenig sauerstoffhaltige Luft. Um Nachschub zu ergattern, springen Sie links an der Aussichtsplattform vorbei und den Abhang hinunter. Genau in der anderen Richtung benutzen Sie die Luftschleuse. Unten an den Treppen kriechen Sie unter dem Laufgitter in der rechten Ecke durch den Schacht weiter. Die Leiter führt Sie erneut nach draußen. Gehen Sie zweimal links, auf der rechten Seite rufen Sie den Lift. Gegenüber der Tür zum Power Routing/Control bekommen Sie James Holidays Schlüssel nebst einer Kettensäge. Gehen Sie links in die PRC Maintenance, an der Lava vorbei und erklimmen Sie die Leiter.

Der Service Lift

Wandeln Sie über das Laufgitter am Steuerpult des Servicelifts vorbei. Halten Sie sich bei der defekten Kabine rechts und gehen Sie ebenfalls rechts durch die Tür, wo Sie Ron Ridge finden und den Lift rufen. Fahren Sie geradeaus bis etwa zur Mitte des Gangs, wo Sie oberhalb einen Laufsteg sehen. Springen Sie dort rauf und laufen Sie nach rechts. Dort finden Sie die Türsteuerung für Station 3, zu der Sie nun fahren. Kurz vor dem Ausgang verlieren Sie den Boden unter den Füßen. Sammeln Sie den Flammenhelm auf, verdreschen Sie die Zombies und steigen Sie über die Platten hoch. Sprinten Sie draußen dem Wagen hinterher und benutzen Sie links die Schleuse.

Communications

Schloss	Code
054	246

Main Communications Raum finden

Fahren Sie in den dritten Stock. In der Lobby schalten Sie die übrigen Bereiche frei. Folgen Sie dem Schild rechts zum Commcenter. Zwischen den Flammen liegt auf den Apparaten Seamus Blakes Notizbuch, das Ihre Zugriffsrechte erweitert.

Zum Satellite Control Center

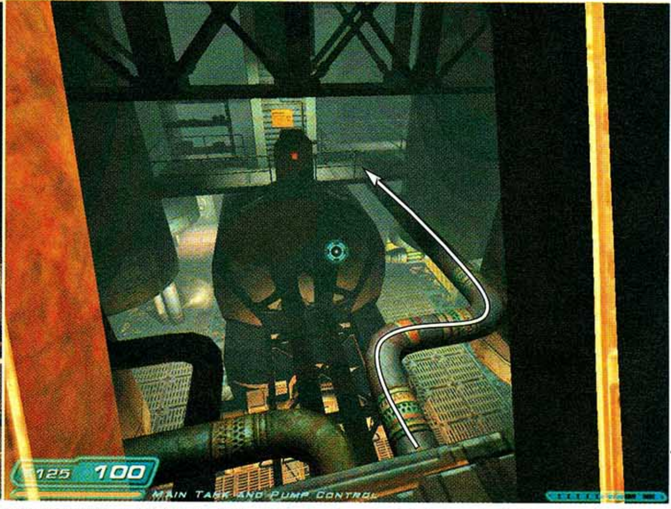
Verlassen Sie den Raum und öffnen Sie die Tür gleich neben der Treppe zum Ingenieursbereich. Wirkliche Herausforderungen gibt es die nächsten Minuten nicht. Vor der Tür zwischen Comm Systems und Comm Enineering Unit 2 stecken Sie Ben Wolfes PDA ein und gehen geradeaus über die Stufen ins Sicherheitsbüro, wo Sie Spind 054 öffnen. Aktivieren Sie den Sentry Bot, mit dem Sie weiter durch die Sicherheitstüren stürmen. Kehren Sie ins dritte Stockwerk zurück, wo Sie direkt hinter dem Fahrstuhl Rob Finch finden. Der Flur führt zum Satellitenkontrollraum. Ob Sie Verstärkung rufen oder nicht, macht keinen Unterschied.

Zur Monorail Station

Der zweite Stock ist inzwischen unpassierbar, weshalb Sie einen Umweg in Kauf nehmen müssen. Kämpfen Sie sich durch den ersten Stock bis zum nächsten Aufzug, mit dem Sie erneut ganz nach oben und bis zur Lobby kommen. Verlassen Sie den Komplex durch die Schleuse nebenan.



SCHWARZFAHRER Nachdem Sie die Maschine in Gang gebracht haben, stellen Sie sich auf den Kolben und springen über das Geländer.



ALTERNATIVWEG Der Zugang zur Pumpensteuerung gestaltet sich schwieriger als gedacht. Balancieren Sie über die Rohre zum Kontrollpult hinüber.

Recycling Sector 1

Zu den Delta Labs

Ihnen bleibt erst mal die Luft weg. Umrunden Sie rechtsherum die Felsen, gegenüber ist die gesuchte Schleuse. Die nächste Luke öffnet sich erst, wenn Sie alle Monster erledigt haben. Dahinter werden Sie von den ersten Revenants erwartet. Räumen Sie oben an der steilen Rampe das Lager leer und gehen Sie über die Treppen. Nehmen Sie den Lift, drehen Sie eine Runde um die Pumpe, bis Sie an der giftigen Schlacke ankommen.

Die Pumpe abschalten

Springen Sie am Rand über die Platten durch die Tür. Im Central-Maintenance-Bereich fahren Sie die Leiter aus und schnappen sich Nick Sadowayjs Ausrüstung. Steigen Sie über die Leiter, marschieren Sie voran bis zum Kessel und lassen Sie sich auf das Rohr unter Ihnen fallen. Balancieren Sie auf die andere Seite und initiieren Sie die Pumpenabschaltung. Durchqueren Sie den vormals verseuchten Raum, im angrenzenden Zimmer holen Sie sich rechts die Chaingun. Schlagen Sie sich zum Toxic Waste Disposal durch, auf den letzten Platten des Fußbodens nehmen Sie keinen Schaden. Greifen Sie sich unbedingt im nächsten Zimmer den Raketenwerfer aus dem Regal, bevor Sie nach draußen eilen. Das Schott gegenüber ist dicht, gehen Sie nach rechts in den Container, wo Sie über die Kisten auf den Laufsteg kraxeln.

Recycling Sector 2

Schloss	Code
003	483

Den Luftfilter reaktivieren

Begeben Sie sich ins Büro rechter Hand. Benutzen Sie den Computer, um das Pumpensystem zu aktivieren. Der Kolben vor Ihnen trägt Sie nach oben. Nun kommt Ihnen der PDA vom letzten Sektor zugute – öffnen Sie Schließfach 003. Folgen Sie dem Gang, halten Sie sich unten immer rechts, bis Sie in die Hazardous Material Control kommen, wo Sie die Gase absaugen. Gehen Sie zurück, halten Sie sich wieder rechts, um zu dem Tor gegenüber zu gelangen. Schreiten Sie durch den gesäuberten Raum, weiter durch die sporadisch erleuchteten Gänge bis zum Lift. Fahren Sie in den Keller.

Der Mancubus

Im großen, grün erleuchteten Raum erwarten Sie mehrere Raketen schießende Mancubi. Diese Fleischklopse sind recht langsam, nutzen Sie deshalb die Sprinttaste. Suchen Sie hinter den Säulen Deckung und bleiben Sie auf Distanz. Nach dem Kampf klappt eine Rampe runter. Steigen Sie in den Aufzug. Benutzen Sie so fix wie möglich die drei Terminals am Geländer. Am Gangende gelangen Sie durch die Tür wieder an die Schleuse zur Monorail Bahn.

Monorail

Schloss	Code
054	142
Airlock	826
078 und 079	364

Zu den Delta Labs

Holen Sie sich am Bahnsteig das Zubehör und fahren Sie mit dem Zug. Am Haltepunkt liegt Ausrüstung unter den Gleisen. Hinter der Tür steigen Sie rechts über die Stufen, neben denen Sie Gary Ross' PDA einsacken. Gehen Sie durch die Halle nach links, über das Podest zur Treppe, unter die Sie einen Blick riskieren sollten, und nach oben. Dort knacken Sie ein weiteres Schloss 054 mit Charles Hollies' Aufzeichnungen im gleichen Raum. Zuletzt öffnen Sie die Luftschleuse mit Garys Code und kehren zur Bahn zurück.

Nach dem Unfall

Klettern Sie auf den Bahnsteig und benutzen Sie die erste Tür. Beim zweiten Bahnabschnitt lohnt sich ein Ausflug unter die Schienen. Im Kabuff oben an den Treppen holen Sie Karl Cullens PDA, um neue Befugnisse zu bekommen. Am Security Checkpoint hechten Sie durch das zerbrochene Fenster ins Sicherheitsbüro. Lassen Sie die Selbstschussanlage an, solange neue Gegner auftauchen. Räumen Sie währenddessen im Hinterzimmer die Schränke 078 und 079 aus. Die Kombination steht in Karls E-Mails.

Delta Labs 1

Schloss	Code
D21	298

Wie stelle ich den Strom wieder her?

Heben Sie den PDA von Robert Price auf, der am Geländer liegt. Durch das zerborstene Fenster rechts vor der Tür gelangen Sie zum Delta Systems Control, wo Sie versuchen, die Energieversorgung wiederherzustellen. Im Korridor wirbeln einige Bodenplatten hoch. Zwängen Sie sich durch das Loch zur Main Lobby, wo Sie links durch den Gang laufen. Schnappen Sie sich das Elektronikteil neben der Leiche und kehren Sie zu den Kontrollen zurück.

Wo ist der Reactor Control Room?

Klettern Sie zur Lobby an die Stelle, wo das Bauteil lag. Rechts hinter der Tür bekommen Sie Munition, links geht's weiter. Laufen Sie im Service Warehouse die Treppe runter und dann gleich rechts, wo Sie durch den rot beleuchteten Schacht kriechen. An dessen Ende steht Schrank D21 – hören Sie Price zu. Rennen Sie durch den Service Tunnel und benutzen Sie den Fahrstuhl. Beim Reaktor steigen Sie über die Leiter und verschwinden rechts durch die Tür, wo Sie den Strom endgültig wieder anstellen.

Das Main Portal finden

Durch das Tor hinter Ihnen gelangen Sie zunächst nicht, nehmen Sie die andere Tür und steigen Sie nach oben. Auf der Plattform über dem Reaktor liegt Brian Mora, der die Zugriffsrechte hatte. Über einen weiteren Service Tunnel, einen Lift und einen gewagten Sprung die kaputte Treppe runter gelangen Sie einige Räume später zu dem Platz, an dem Sie das Ersatzteil gefunden haben. Kehren Sie zur Lobby zurück, wo nun die Aufzüge funktionieren.

Delta Labs 2a

Schloss	Code
112	538
Office Abrams	931
116	972
114	715

Strom für den Teleporter

Gegenüber dem Aufzug geht's zur Main Lobby, in der Sie rechts den Aufzug in den zweiten Stock nehmen. Im Records Office liegt Peter Raleighs PDA auf den Schreibtischen. Schrank 112 können Sie erst öffnen, nachdem Sie im Patiententrakt Frank Cinders besucht haben. Gehen Sie zunächst geradeaus zu Delta Labs Sector 4. Springen Sie über den Krempel am Boden. Lassen Sie sich dekontaminieren – nun bekommen Sie ein neues Ziel.

Wo ist der Plasma Inducer?

Kehren Sie zur Kreuzung zurück und gehen Sie in Sector 3. Laufen Sie an der Sicherheitsabteilung links durch die Labore. Holen Sie per Greifarm ein Behältnis heraus, geben Sie Befehl zum Zurückbringen und stellen Sie sich auf den Behälter. Oben springen Sie auf den Sims und krabbeln durch den Ventilationsschacht. Im Korridor darunter knacken Sie Abrams Büro und klauen seine BFG9000. Am anderen Ende des Flurs befindet sich das Sicherheitsbüro, von dem aus Sie die Gase absaugen. Schließfach 116 öffnen Sie mit dem Code, der im Notebook vermerkt ist. Benutzen Sie einen Raum weiter die Computer, um die Schlösser zu öffnen. Jetzt geht's in Sector 2. Halten Sie sich rechts, in der zweiten Zelle war Frank eingesperrt. Gehen Sie die Treppen ganz nach oben. Vor Andy Changs Büro schauen Sie rechts in den Serverraum und klauen das benötigte Teil. Öffnen Sie Schrank 114. Kehren Sie zum Teleporter Control Lab zurück, wo Sie das Teil verbauen und beamen Sie sich weg.

Delta Labs 2b

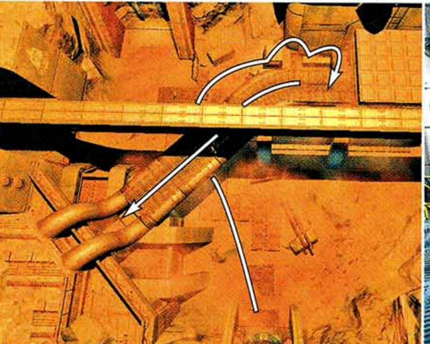
Schloss	Code
103	259
216 und 217	624
213	371
666	372
Storage Area 7	725
Martian Buddy	0508
Level 3	463

Auf zum Hauptportal!

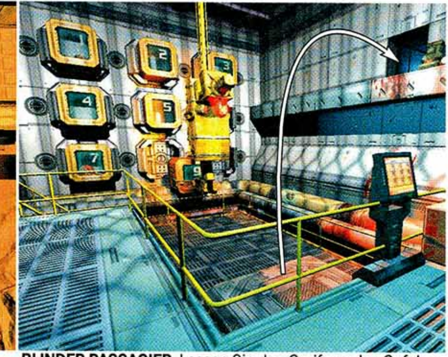
Gehen Sie rechts herum in das Observationszimmer, wo Sie eine Zugangskarte von den Sitzen nehmen. Öffnen Sie das Schloss damit. Die Terminals lassen Sie links liegen, holen sich im Korridor den PDA von Francis Erikson und leeren Schrank 103. Durchqueren Sie die blutverschmierten Räumlichkeiten und warten Sie bei den Flammen, bis sich die blockierte Sicherheitstür öffnet und fahren Sie mit dem Aufzug hoch. Auf der Galerie verdünnisieren Sie sich schleunigst nach rechts in den Schacht, wenn Sie sich nicht mit dem Arche-Vile anlegen wollen. Dr. Michaels gibt Ihnen eine Kombination für die Schränke 216 und 217. Robben Sie unter dem Schrott durch und gehen Sie durch die Tür zur Stasis Chamber – nachdem alle Angreifer erledigt sind.

Alternativer Weg in den zweiten Stock

Gehen Sie rechts in das dunkle Areal. Wenn Sie den Transporter aktivieren, haben Sie durch den beleuchteten Behälter wenigstens etwas mehr Licht. Folgen Sie den Schienen bis zur Stasis



KLETTERTOUR Das Tor gegenüber lässt sich nicht öffnen. Steigen Sie über die Kisten auf die Rohre und laufen Sie ins nächste Gebäude.



BLINDER PASSAGIER Lassen Sie den Greifarm das Gefahrengut verstauen. Wenn die Rampe hochfährt, stellen Sie sich drauf und springen nach rechts.

Transfer Control. Öffnen Sie Schrank 213 und stapfen Sie weiter am zweiten Streckenabschnitt entlang. Sie landen am Lift Access, gleich neben der Stasis Chamber. Fahren Sie hoch. In der Analysis Control nehmen Sie hinter der Steuerkonsole den PDA von Larry Bullman mit. Lassen Sie die Finger von der Kiste 666. Laufen Sie über die dunkle Galerie bis zu Elisabeth McNeils Büro und klauen Sie deren Unterlagen. Zunächst öffnen Sie den Lagerraum 07 nebenan, in dem Sie nochmals den Martianbuddy-Code verwenden, und gehen Sie anschließend durch die Schleuse.

Delta Labs 3

Schloss	Code
386 und 387	836
317	841

Der erste Teleporter

Gehen Sie um die Ecke in die Security Station 1, wo Sie den Rechner benutzen. Laufen Sie an den Toiletten vorbei und sacken Sie vom Schreibtisch Frank Ceranos PDA ein. Verlassen Sie rechts den Raum, überqueren Sie den Flur und gehen Sie in den Chamber 1 Control Raum. Nehmen Sie Herrn Lees Notizbuch vom Pult und öffnen Sie Chamber 1, in der Sie sich dekontaminieren lassen. Knacken Sie mit seinen Aufzeichnungen Schrank 386 und 387. Links den Teleporter aktivieren, nach Zielorten suchen und Pad 2 wählen.

Der zweite Teleporter

Im nächsten Raum vor Ihnen suchen Sie das Kabuff auf und öffnen per Software das Schloss. Im Terminal Processing klettern Sie durch das Loch im Boden. Am Ausstiegspunkt nehmen Sie rechts die Treppe zum zweiten Teleporter. Punkt 3 im Lager wählen.

Der dritte Teleporter

Laufen Sie an der schmelzenden Brücke vorbei zum Sicherheitsbüro, gehen Sie nach links auf den Steg und klettern Sie in die Tiefe, um die dritte Kammer zu öffnen. Gehen Sie zurück und betreten Sie die Kammer. Sie sehen Betruger gerade noch in den Teleporter verschwinden. Ihm zu Pad 1 folgen.

Delta Labs 4

Schloss	Code
104	579

Die Hell Knights

Gehen Sie durch die blutigen Korridore. Betreten Sie den Glaskasten links. Schauen Sie auf den Monitor und öffnen Sie Schrank 104. Nebenan werden Sie von zwei Hell Knights erwartet. Verschießen Sie alles, was Sie haben – danach verlieren Sie es ohnehin.

Hell

Wo finde ich den Soul Cube?

Sammeln Sie die Ausrüstung ein. Schweben Sie über den blauen Strahl nach oben. Hinter den Mauersteinen liegen ein paar Rüstungsplatten. Wenn der Hell Knight auftaucht, in die Seitenkammern sprinten, wo Munition und Rüstung verborgen sind. Bevor Sie weiterschreiten, holen Sie am Ausgang rechts unter den Steinen die Motorsäge. Treten Sie bei den schwebenden Steinen nicht auf die Symbole, sonst tauchen weitere Ungetüme auf. Die Gitter senken sich, nachdem Sie die Höllenbrut dezimiert haben. Rennen Sie an dem Mancubus schlichtweg vorbei zu der Plasmakanone. Kümmern Sie sich im Berserkermodus vorrangig um die schweren Brocken und folgen Sie der Zeichenkette am Boden. Unter dem Hammer durchrennen. Den nächsten Mancubi entkommen Sie nicht so einfach.

Der Leibwächter

Erledigen Sie die fliegenden Sucher des Wächters, der daraufhin neue produziert. In dieser Phase ist er verwundbar, wenn Sie auf die leuchtende Stelle über dem Rücken feuern. Setzen Sie den Raketenwerfer ein, es liegen genug Raketen verstreut umher.

Delta Labs 5

Flucht aus den Delta Labs

Sammeln Sie alle Waffen auf und klettern Sie unter die Laufgitter. Entgegengesetzt zur Schleuse bekommen Sie eine Kettensäge. Biegen Sie vor der Brücke rechts ab und kraxeln Sie den Fahrstuhlschacht hoch. Den Soul Cube so oft wie möglich einsetzen. Im Service Tunnel holen Sie sich aus den Kisten neben den Stufen die Schrotflinte und gehen gegenüber durch die Tür. Einen Stock höher finden Sie Swann. Nebenan krabbeln Sie wieder unter den Fußboden. Wechseln Sie bei der Leiter einen Zwischenboden nach oben. Fahren Sie die Leiter aus und flüchten Sie links durch die Tür.

Central Processing

Schloss	Code
452	571
Lab A	627
669	468

Wo finde ich das Tastenfeld?

Räumen Sie Schließfach 452 aus. Schauen Sie kurz nach rechts in den Sicherheitsbereich, wo Sie die Kameras durchschalten, um den Lab A Code zu lesen. Schlagen Sie die entgegengesetzte Richtung ins Lab A ein und durch den gelben Korridor. Im Meeting Room sacken Sie Charlie Haskells Notizen und hinter dem Tor den Raketenwerfer ein. Neben der Zugangstür benutzen Sie den Lift, drehen sich nach rechts und gehen ganz nach hinten zum nächsten Fahrstuhl. Metzeln Sie sich durch den dritten Stock bis zu Schrank 669, den Sie dank Haskell knacken. Daneben stecken Sie das Bedienfeld ein und machen sich Richtung Startpunkt auf. Hinter der neuen Tür wartet noch ein Aufzug, der Sie zum Ausgang bringt.

Central Server Banks 1

Wie stoppe ich Sarge?

Stellen Sie sich den Gegnerhorden, bis die Tür zur Brücke offen ist. Sie können gleich zur Server Bank weiter, wobei im Lager einige gute Sachen liegen. Im Serverbanks-Bereich laden Sie den Soul Cube auf und holen sich Steve Toolooses PDA, mit dem Sie die Brücke auf Central Processing ausrichten. Sarge erwartet Sie dort. Halten Sie sich von den Säulen fern und stellen Sie sich nicht an den Rand, da die Platten unvermittelt verschwinden. Fluchtweg ist ein Ventilationsschacht in einer der seitlichen Buchten.

Site 3

Das Sicherheitssystem abschalten

Gehen Sie nach links und gleich wieder rechts durch die Garage zum Artifact Receiving. Passieren Sie die Kerzen sowie dampfenden Apparaturen und steigen Sie die Leiter runter. In der Lab Section 2 steht in einer Ecke eine Leiter. Klettern Sie hinauf und springen Sie hinter der Tür runter, wo Sie Dr. Rogers' PDA erhalten. Zurück geht's durch die Tür, rechts entlang und die nächste Abzweigung links. Gehen Sie am Garagenzugang vorbei zur Sicherheitstür. Nehmen Sie am Steg rechts die Leiter, falls Sie Zubehör benötigen. Fahren Sie anschließend mit dem Lift. Durch das Stockwerk rennen und den Frachter rufen. Neben der Treppe vor dem Gedärm klafft nun ein Loch. Gehen Sie dort durch bis in die Garage.

Caverns Area 1

Zu den tieferen Ebenen

Laufen Sie um die Kabine herum, die Stufen nach oben. Am Transportlift angekommen, stiefeln Sie neben das Gebäude, aktivieren Sie die Leiter und steigen über die gelben Träger in das Büro ein. Dort reaktivieren Sie den Lastentransport und rufen unten am Schacht die Plattform.

Das Höllentor zerstören

Laufen Sie zwischen der Lava durch und lassen Sie die Leiter runter. Klettern Sie durch das Büro aufs Dach, wo Sie am Ende des Stegs die anderen Leitern nach unten nehmen. Das letzte Stück springen Sie über die beweglichen Plattformen. Hinter den Rohren kauert J. Katayama, der Ihnen neue Rechte verpasst. Fahren Sie an den Rohren die Leiter aus und kehren Sie zum Environmental Monitoring zurück. Gehen Sie durch den Konferenzraum nach draußen, laufen Sie durch den Stollen und drehen Sie den Kran 90 Grad zur Seite, sodass Sie auf die andere Seite hüpfen können. Das Problem mit dem verschlossenen Lift löst sich von selbst. Am Fuß des Krans vorbei und den letzen Fahrstuhl benutzen.

Caverns Area 2

Das Höllentor zerstören

Bei diesem Level heißt es: Ballern. Schalten Sie den Generator vor der Ausgrabungsstätte nicht ein. Nehmen Sie den Sicherheitsschlüssel, falls Sie die Vorratskammer am Start plündern wollen. Bei den großen Spinnenweibern biegen Sie nach rechts ab, werfen den Generator an und verdünnisieren sich.

Primary Excavation Site

Das Höllentor zerstören

Bedienen Sie sich an dem manigfaltigen Angebot. So ausgerüstet steigen Sie nach unten. Die Steine hinter dem Sarkophag räumen sich wie von Geisterhand selbst weg, bei der nächsten Mauer verhält es sich ebenso. Der Endgegner ist leicht besiegt: Rennen Sie rund um den Platz, damit Sie dem Dämon nicht zu nahe kommen. Benutzen Sie die BFG9000 oder den Raketenwerfer, um seine Handlanger zu dezimieren, bis der Soul Cube aufgeladen ist. Diesen schleudern Sie der Kreatur entgegen. Nur durch den Würfel fügen Sie dem Cyberdemon Schaden zu. (as)



SPRUNGBRETT Hopsen Sie möglichst an den leuchtenden Symbolen vorbei. Bei Berührung tauchen sonst diverse fliegende Monster auf.



WACHHUND Beschießen Sie die blaue Blase auf dem Rücken des Leibwächters, solange er seine neuen „Sucher“ produziert. Wiederholen Sie das Spielchen drei oder vier Mal.

Soldiers: Heroes of World War 2

Im zweiten Teil unserer Soldiers-Komplettlösung führen wir Sie durch die britische und amerikanische Kampagne.

Unterlegene Panzer

Die amerikanischen und britischen Panzer sind ihren deutschen Feinden deutlich unterlegen. Oft ist es gar nicht möglich, die Front- oder Seitenpanzerung der Gegner zu durchbrechen. Die kleinen Shermans haben aber auch ihre Vorteile: Sie sind schnell, wendig und können den Geschützturm vergleichsweise schnell drehen. Nutzen Sie diese Funktionen, um den deutschen Panzern den Garaus zu machen.

So tricksen Sie die deutschen Panzer aus

Nutzen Sie Ihren Geschwindigkeitsvorteil. Laden Sie Explosiv-Munition und schießen Sie aus größtmöglicher Distanz auf die Ketten des Feindes. Ist der Gegner manövrierunfähig, nähern Sie sich von hinten. Nutzen Sie nach Möglichkeit Hindernisse als Deckung. Ihr Panzer fährt schneller, als sich der Turm der schweren Panzer drehen kann. So kommen Sie unbehelligt hinter den Feind und können mit panzerbrechender Munition auf das empfindliche Heck schießen. Auch der Geschützturm ist an der Rückseite nur schwach gepanzert. Erobern Sie nach Möglichkeit feindliche Panzer. (as/fw)

Basiswissen

- Sofern Sie es noch nicht getan haben, aktualisieren Sie Ihr Spiel auf die aktuelle Version. Den entsprechenden Patch finden Sie natürlich auf unserer Cover-DVD.
- Wir haben **Soldiers** auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gespielt. Die Lösung ist nicht für andere Spielstufen geeignet.
- Die Lösung der deutschen und russischen Kampagne finden Sie in PC Games 9/04. Natürlich steht der erste Teil der Komplettlösung auch auf www.pcgames.de (Spiele-Tipps) zum Download bereit.

Die amerikanische Kampagne: Der Weg nach Berlin

Mission 1: Absprunggebiet

Taktischer Hinweis: Sie müssen nur vier Männer retten und lebendig zum Sammelpunkt bringen. Im Verlauf der Mission springen etliche Fallschirmjäger ab und landen mitten im deutschen Sperrfeuer. Diese Einheiten können Sie meistens nicht retten.

1. Laufen Sie direkt zur ersten Kiste, schnappen sich eine MP, die Munition und alle Granaten. Auf der Straße landen nun drei Fallschirmjäger, von denen es einer schafft, sich ins Feld zu retten. Greifen Sie die angerückten deutschen Einheiten an. Den Truppentransporter können Sie mit gezielten Salven oder einer Panzergranate erledigen. **Tipp:** Das MG auf dem Transporter kann nur in einem schmalen Winkel nach vorne feuern – bleiben Sie also hinter dem Fahrzeug. Rüsten Sie sich aus und machen Sie sich dann mit Ihrem neuen Teamgefährten auf den Weg nach Norden.

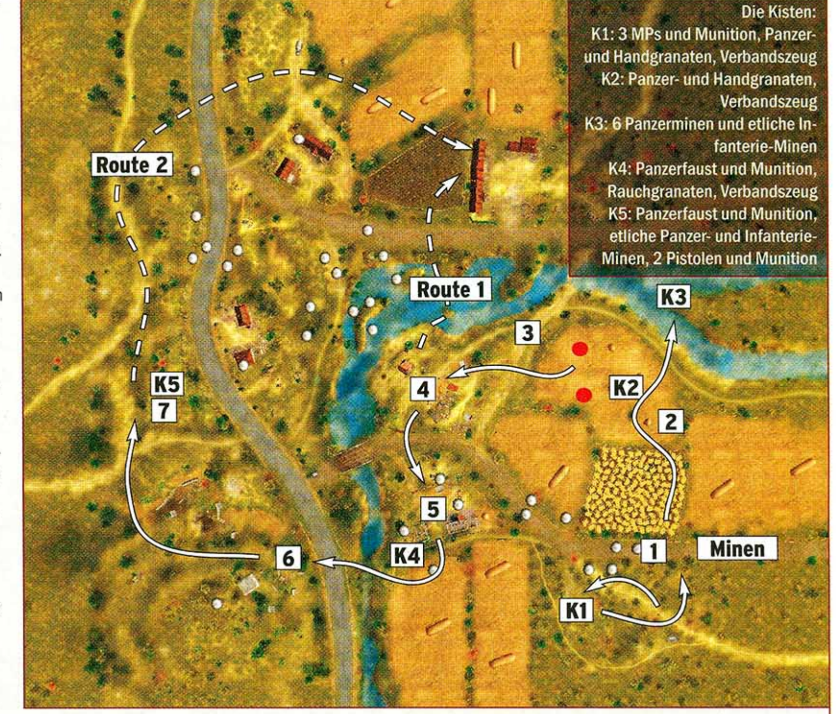
2. Schleichen Sie zur Kiste K3 und decken Sie Ihre Männer mit Minen ein. Wenn Sie weitere Kollegen retten, werden aus Südosten unweigerlich Panzer auftauchen, die Ihnen das Leben sehr schwer machen. Verminen Sie also großzügig die Straße mit Panzerminen. Gegen die auf den Fahrzeugen mitfahrenden Soldaten legen Sie Infanterieminen.

3. Verstecken Sie Ihre Männer in den rot markierten Heuhaufen. Ganz in der Nähe springt ein Fallschirmjäger in sein Verderben. Warten Sie, bis sich die Gegner wieder beruhigt haben. Dann erledigen Sie die Gruppe am LKW mit einer Granate. Aus Ihrer Deckung heraus können Sie alle heranstürmenden Gegner aufs Korn nehmen. Lassen Sie jedoch die Feinde an der Windmühle in Ruhe.

4. Ihr Hauptproblem an der Windmühle ist der Flak-Panzer. Sobald sich das Fahrzeug in Bewegung setzt, müssen Sie sich nach Osten zurückziehen. Stellen Sie das Feuer ein und verstecken Sie Ihre Männer erneut in den Heuhaufen. Wenn Sie sich ruhig verhalten, weiß die Besatzung des Panzers nicht, wo Sie sind. Sobald Ihr Ziel in Reichweite ist, erledigen Sie es mit einer Panzergranate. Säubern Sie nun den Bereich um die Windmühle. Es stößt ein weiterer Soldat zu Ihnen, den Sie sogleich mit dem MG aus dem herrenlosen Panzerwagen ausstatten.

5. Eröffnen Sie den Angriff auf den Bauernhof mit einer Granate auf die Flak-Stellung. Sobald Sie sich dem Gehöft nähern, springen drei Fallschirmjäger ab. Unterstützen Sie diese Einheiten beim Sturm des Hofes. Ist die Luft rein, fällt noch ein Kamerad vom Himmel. Wenn es dumm läuft, überlebt nur der letzte Mann. Mit etwas Glück schaffen es aber auch die ersten Springer. In diesem Fall ist Ihr Team komplett. Schwimmen Sie dann nördlich der Windmühle über den Fluss zum Sammelpunkt.

6. Die Panzerbesatzung steht neben ihrem Gefährt. Schwimmen Sie über den Fluss und verstecken Sie sich hinter der Mauer. Von hier können Sie alle Soldaten in Sichtweite erledigen. Alternativ können Sie auch direkt den Panzer mit Granaten oder der Bazooka aus Kiste 4 angreifen. Ist das Gebiet frei von Feinden, springt ein weiterer Soldat am Bunker ab.



7. Halten Sie sich von der Straße fern. Sobald Sie an der Kiste 5 sind, gleitet ein Fallschirmjäger zu Boden. Bringen Sie den Mann schnell in Sicherheit und legen Sie sich nicht mit den zahlreichen Gegnern entlang der Straße an.

Die Flucht: Wer seine Truppe bereits östlich des Flusses vereint hat, flieht entlang der Route 1 zum Sammelpunkt. Wenn Sie schon im Westen sind, können Sie alternativ auch am Kartenrand erst nach Norden und dann nach Osten auf der Route 2 zum Ziel gelangen.

Ausrüstung: In der zweiten Mission erhalten Sie vier neue Männer – nur ein Soldat aus dieser Mission ist dabei. Leider wird die Ausrüstung nicht übernommen.



BÖSE ÜBERRASCHUNG Wenn Sie die Straße im Südosten verminen, müssen Sie sich später nicht mit den Panzern herumärgern.



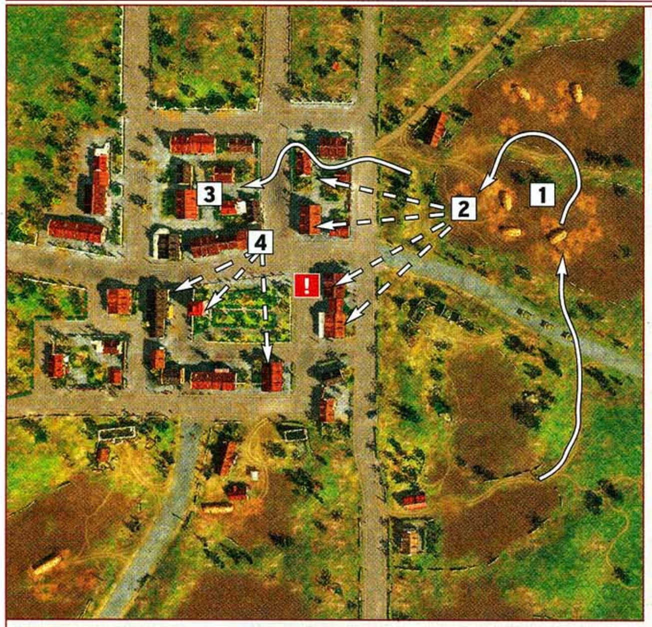
VERSTECKEN SPIELEN Im Schutz der Heuhaufen können Sie die Gegner überraschen. Werfen Sie zuerst eine Granate.



KNALLEFFEKT Fliehen Sie vor dem Flak-Panzer. Verhalten Sie sich ruhig und werfen Sie im richtigen Moment eine Panzergranate aus der Deckung.

S

Mission 2: Nijmegen



Taktischer Hinweis: Neben Ihren Soldaten fallen auch immer wieder alliierte Truppen in Nijmegen ein. Leider tappen die armen Kerle in die Falle der Deutschen. Verhindern können Sie dies nicht.

1. Schleichen Sie zu den Panzerabwehrkanonen (PAKs). Aus der Deckung des Heuhaufens schalten Sie die Besatzung der östlichen PAK mit einer Granate aus. Ihre Schützen erledigen die Wachen. Jetzt können Sie sich an die zweite Kanone schleichen und die Mannschaft ausknipsen.

2. Leider lagern in der PAK nur drei Explosivgeschosse. Zum Glück sind Granaten der Shermans mit den deutschen Kanonen kompatibel. Schleichen Sie also zu den Panzerwracks und holen Sie Munition herbei. Nebenbei greifen Sie sich natürlich noch die MGs samt Munition. Mit der frisch aufmunitionierten PAK können Sie nun die Feinde in der ersten Häuserreihe auf die rabiate Art und Weise ausschalten. Lassen Sie die übrigen Soldaten mit Feuerbefehl in Deckung gehen: Ihr Geballer lockt eine Menge Gegner an. Schützen Sie auch die Rückseite der Kanone!

3. Das Stadgebiet von Nijmegen ist von Scharfschützen besetzt. Sie müssen sich Haus für Haus vorkämpfen. Denken Sie dabei stets daran, Ihre Flanken zu sichern. Rücken Sie in den Häuserblock bei Punkt 3 vor. Lassen Sie drei Männer hinter der Mauer in Deckung gehen, während zwei weitere die Straße nach Süden sichern. Den LKW jagen Sie kurzerhand mit einer Granate in die Luft – die Explosion räumt gleich das Haus nebenan.

4. Das Eckhaus beherbergt zwei Schützen, an die Sie nur sehr schwer herankommen. Es gibt wenige Probleme im Leben eines Soldaten, die nicht durch eine wohl platzierte Dynamit-Ladung gelöst werden können: Sprengen Sie das Haus! Lassen Sie Ihren Scharfschützen anschließend an dieser Straßenecke in Position gehen. Mit etwas Geduld und ruhiger Hand können Sie von hier die Scharfschützen im Stadtzentrum erledigen. **Vorsicht:** Das Motorrad östlich vom Ortskern ist mit einer Bombe gespickt! Kommen Sie also nicht auf die Idee, sich dem Gefährt zu nähern!

5. Suchen Sie nun mithilfe der Übersichtskarte die letzten verstreuten Gegner und eliminieren Sie diese. Sobald die Stadt weitestgehend befreit ist, werden Sie durch etliche alliierte Kämpfer unterstützt. Wenn alle Feinde ausgemerzt sind, ist die Mission gewonnen.



STROHMÄNNER Eine Granate eliminiert die PAK-Besatzung. Anschließend nehmen die Schützen die beiden deutschen Wachen ins Visier.

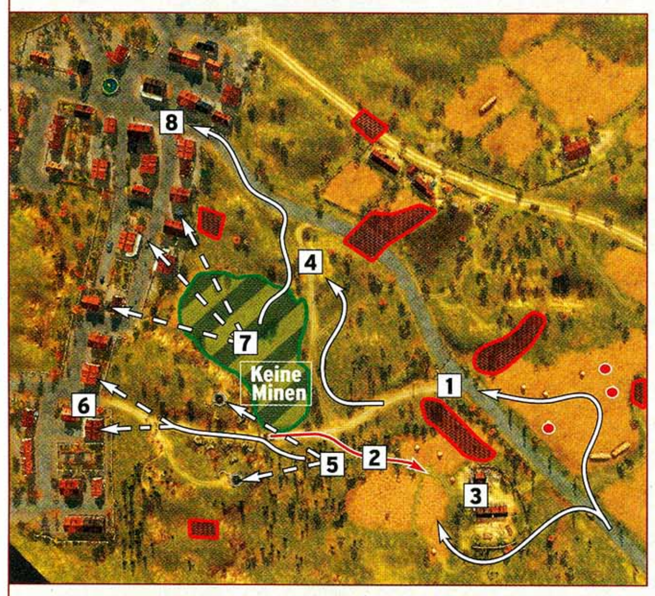


FEUER FREI Holen Sie sich Munition aus den Sherman-Wracks, um mit der PAK die erste Häuserreihe zu zerstören.



HÄUSERKAMPF Während drei Mann sich rechts um die Gegner in den gegenüberliegenden Häusern kümmern, sichern zwei Soldaten die Straße zum Stadtkern.

Mission 3: Minenfeld



1. Erledigen Sie die beiden Krads nebst Besatzung. Im Bauernhof links der Straße und im Feld rechts sind Soldaten versteckt, die auf der Karte nicht sichtbar sind. Zerschießen Sie also die Häuser und ballern Sie auf die markierten Heuhaufen. Zerstören Sie anschließend das MG-Nest.

2. Insgesamt drei Panzer sind unterwegs in Richtung Bauernhof. Legen Sie die Feinde lahm, indem Sie die Ketten zerstören. Nutzen Sie dann die enorme Wendigkeit des Shermans: Sie können schneller hinter den Feind fahren, als dieser seinen Turm drehen kann. Versuchen Sie, nur die Besatzung zu vernichten, die Fahrzeuge jedoch intakt zu lassen.

3. Am Bauernhof gibt es diverse Benzinfässer. Tanken Sie nach und legen Sie die Fässer in das Panzerinventar. Jetzt können Sie aus feindlichen Panzern neben Munition auch Sprit entwenden.

4. Der Panther ist trotz seiner starken Panzerung eine leichte Beute, weil er Ihnen das Heck zeigt.

5. Schalten Sie mit gezielten Fernschüssen die beiden 88er-Kanonen aus. Sobald die aufgescheuchte Infanterie erledigt ist, wagen Sie sich mit einem einzelnen Sherman durch die Schlucht. Feuern Sie auf die besetzten Häuser und ziehen Sie sich dann sofort wieder zurück.

6. Ihr Angriff ruft ein Sturmgeschütz und einen Königstiger auf den Plan. Der erste Gegner ist keine große Herausforderung für Ihre Shermans. So ziehen Sie dem Tiger die Zähne: Warten Sie, bis sich der Koloss aus der Stadt wagt. Zunächst legen Sie den Feind mit einem Schuss auf die Ketten lahm. Anschließend müssen Sie flink am Gegner vorbeifahren und ihm in den Hintern schießen. Die Besatzung verlässt den Panzer, den Sie natürlich reparieren und übernehmen.

7. Obwohl das große Feld vor der Ortschaft mit Minenschildern gekennzeichnet ist, liegen dort keine Sprengsätze. Von hier haben Sie eine perfekte Feuerposition, um die meisten Panzer in der Stadt zu vernichten. Wenn Ihnen Häuser im Weg stehen, reißen Sie diese einfach ein. Nutzen Sie gegen die Fahrzeuge den mächtigen Tiger. Der schnelle Sherman kümmert sich um die Infanterie. Treiben Sie dieses Spielchen so lange, bis sich im südlichen Teil von Nijmegen nichts mehr rührt.

8. Rücken Sie nun vorsichtig in den Stadtkern vor. Als Verstärkung schicken die Deutschen nacheinander zwei Tiger und einen Panther. Für Ihren Königstiger kein Problem. **Wichtig:** Es kommt vor, dass der Feind zu nah am Rand steht und auf der Minimap nicht mehr zu sehen ist!



AUSSCHLACHTEN Die besiegten deutschen Panzer nutzen die gleiche Munition wie die Shermans. Außerdem können Sie Ihre Spritvorräte dank der Ölfässer aufstocken.

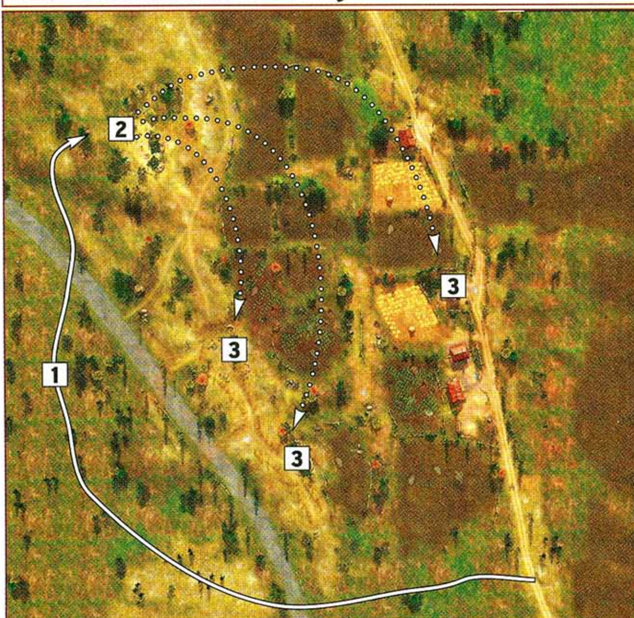


TANZ MIT DEM TIGER Der Königstiger liegt mit gesprengter Kette auf der Anhöhe und kann den kleinen Sherman nicht treffen. Ein paar Schüsse aufs Hinterteil und schon ist es um die Raubkatze geschehen.



MINENFREI Das angeblich verminte Feld vor Nijmegen können Sie gefahrlos befahren. Das eröffnet Ihnen eine ideale Angriffsposition auf die feindlichen Panzer in der Stadt.

Mission 4: Artillerieangriff

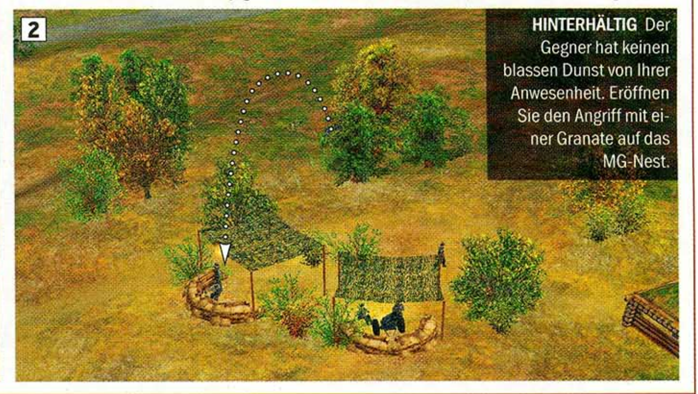


Taktischer Hinweis: Wie so oft gibt es mehrere Wege, die Mission zu gewinnen. Wir zeigen Ihnen die schnellste und einfachste aller Varianten.

1. Am Kartenrand entlang können Sie vom Gegner völlig unbehelligt bis zum Nebelwerfer vordringen. Sie dürfen sich nur nicht von den Patrouillen auf der Straße erwischen lassen.

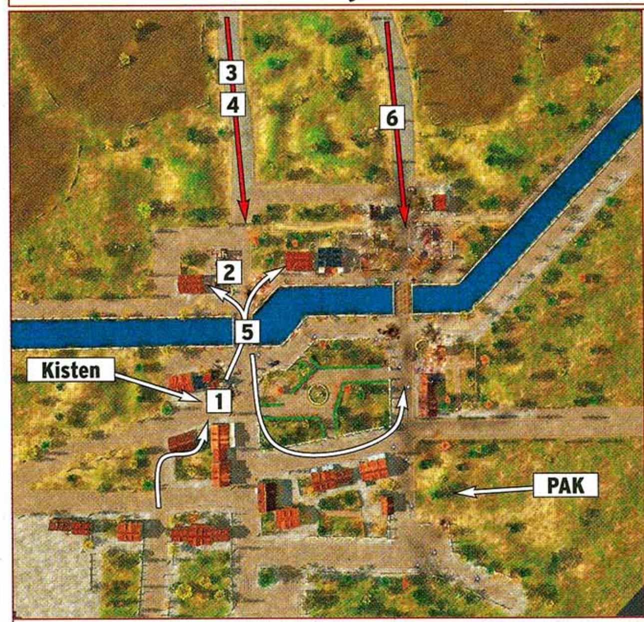
2. Schleichen Sie direkt hinter die Stellungen. Mit einer Granate schalten Sie das gefährliche MG-Nest aus. Die restlichen Gegner können Sie im Sturmangriff mit Leichtigkeit überrennen.

3. Lassen Sie einen Mann in den Nebelwerfer steigen. Die restlichen Soldaten bemannen das MG und gehen hinter den Sandsäcken in Deckung. Sie haben ausreichend Munition, um alle Ziele mit dem Nebelwerfer zu vernichten. Feuern Sie je eine Salve auf die beiden Artilleriepanzer und die Funkzentrale. Anschließend jagen Sie den Nebelwerfer in die Luft und die Mission ist gewon-



HINTERHÄLTIG Der Gegner hat keinen blassen Dunst von Ihrer Anwesenheit. Eröffnen Sie den Angriff mit einer Granate auf das MG-Nest.

Mission 5: Letztes Aufgebot



Taktischer Hinweis: Das letzte Aufgebot mag sich nach alten Männern und Kindern anhören, dem ist aber nicht so. Die Deutschen werden Ihnen das Leben in der letzten Mission noch einmal richtig schwer machen. Wir haben einen eleganten, aber trotzdem nicht gerade leichten Lösungsweg:

Ausrüstung: In den Kisten südlich der ersten Brücke finden Sie tonnenweise Ausrüstung. Da es durchaus langwierig ist, die richtigen Dinge ins Inventar der Soldaten zu bugsieren, nutzen Sie hier unbedingt die Zeitlupenfunktion, um nicht wertvolle Sekunden zu verschwenden.

1. Rüsten Sie einen Soldaten mit dem Werkzeugkasten aus – die übrigen Männer schnappen sich Panzergranaten und Munition. In der rechten Kiste finden Sie eine Bazooka.

2. Die Häuser an der ersten Brücke sind mit Scharfschützen besetzt. Am einfachsten holen Sie die Gegner mit Panzergranaten aus ihren Deckungen. Während Ihre Soldaten sich um die Schützen kümmern, lassen Sie den Werkzeugträger sofort mit der Reparatur des gestrandeten deutschen Panzers beginnen.

3. Noch während die Reparatur läuft, tauchen von Norden die ersten leichten Fahrzeuge auf. Nehmen Sie den Gegner aus größtmöglicher Distanz unter MG-Feuer. Aus den Motorrädern können Sie Munition und deutsche MGs bergen. Nach dieser Angriffswelle sollte der Panzer einsatzbereit sein. Verfrachten Sie auf jeden Fall Munition für das Bordgeschütz in den Panzer.

4. Ihr frisch reparierter Panzer ist bewegungsunfähig. Selbst, wenn Sie nachtanken, rührt er sich nicht vom Fleck. Auch mit der Munition ist es nicht gerade gut bestellt – aber für die nächsten Angriffswellen reicht es. Ein voll beladener Truppentransporter und ein Spähwagen kommen auf Sie zu. Versuchen Sie unbedingt, dem Transporter einen hochexplosiven Volltreffer zu verpassen, bevor er seine Ladung absetzt. Zuletzt rückt noch ein Panzer 4D samt großzügiger Infanteriebegleitung an. Keine Angst: Sie sind in Ihrem Panzer sicher. Da Sie aber ein mobiles Gerät benötigen, müssen Sie die Besatzung des feindlichen Panzers davon überzeugen, ihr Gefährt zu verlassen. Wenn Ihre panzerbrechenden Argumente nicht reichen, setzen Sie mit der Bazooka nach. Reparieren Sie dann schnellstmöglich den kleinen Panzer und laden Sie die Munition um. Sie erhalten nun den neuen Auftrag, die westliche Brücke zu sprengen und den östlichen Übergang zu sichern. Außerdem erhalten Sie Verstärkung in Form von zwei Soldaten an der West-Brücke.

Verteidigung der östlichen Brücke: Es gibt viele Möglichkeiten, den Gegner auch ohne den erbeuteten Panzer aufzuhalten. Zum Beispiel können Sie die Infanterie-Minen aus den Kisten auf der Brücke verteilen. Das zerstört die feindlichen Panzer nicht, sprengt aber deren Ketten. Alternativ können Sie auch mit der Panzerabwehrkanone Ihr Glück versuchen. Munition dafür finden Sie in dem verkohlten Transporter. Unsere Lösung beinhaltet den in Punkt 4 eroberten Panzer.

5. Folgen Sie dem Befehl und sprengen Sie die Brücke. Die frisch angerückten Soldaten haben das nötige Dynamit im Gepäck.

6. Aus Norden kommt zunächst ein Flak-Panzer nebst Infanterie angerückt. Für Ihren Panzer genauso wenig ein Problem wie der LKW, der als Nächstes erscheint. Unangenehm wird es erst, wenn die beiden Panzer aufkreuzen. Ein guter Treffer und Ihr Panzer ist hinüber. Über Ihre panzerbrechenden Geschosse lachen sich die Gegner kaputt. Da Sie den Feind aber nicht vernichten, sondern lediglich aufhalten müssen, reicht ein Kettentreffer. Schießen Sie aus größtmöglicher Distanz mit Explosiv-Geschossen auf die Ketten. So machen Sie auch den zum Schluss anrückenden Tiger bewegungsunfähig. Achten Sie darauf, dass keine Infanterie über die Brücke kommt. Es dauert eine kurze Zeit, aber dann nimmt sich die Air Force des Problems an.



ADAC-EINSATZ Während die Kämpfer sich der feindlichen Scharfschützen widmen, repariert ein Soldat bereits den gestrandeten deutschen Panzer.

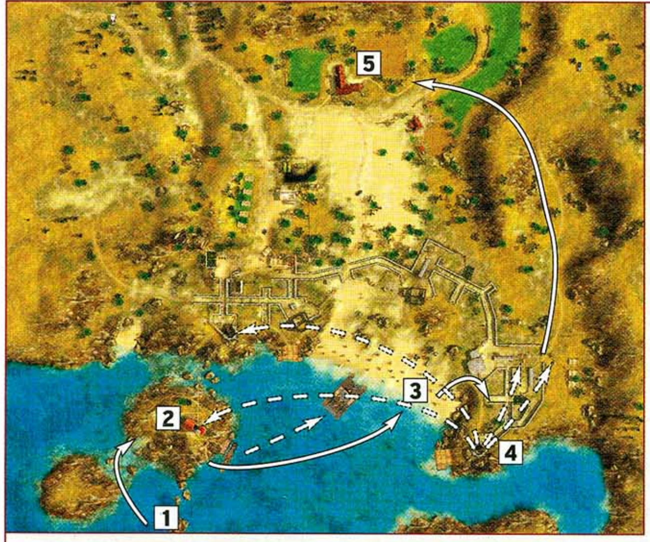
MOTORRAD-TREFF Ein MG-Schütze kommt locker mit der ersten Angriffswelle zurecht und verschafft so dem Kameraden genug Zeit, um den Panzer zu reparieren.

KETTENLOS Einen direkten Kampf mit dem Stolz der deutschen Panzerwaffe überstehen Sie nicht. Mit zerstörten Ketten kommen Ihnen die Ungetüme aber gar nicht in die Quere.

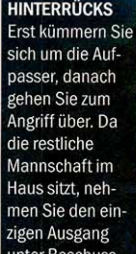
S

Die britische Kampagne: Project America

Mission 1: Leuchtturm



1. Warten Sie hinter den großen Felsen vor der Insel, bis die Patrouille beim Lagerfeuer von Ihnen weggeht. Robben Sie an Land und verstecken Sie sich im Busch gegenüber dem Zelt. Wenn der Mann zurückkehrt und mit dem Rücken zu Ihrem Soldat steht, zücken Sie Ihre Pistole und eliminieren beide Wachen. Kriechen Sie auf dem Trampelpfad am Wasser entlang, um an die einzelne Wache hinter dem Haus zu kommen, die Sie unbemerkt niederstrecken. Neben dem Haus finden Sie in einer Munitionskiste einen Vorrat an nützlichen Granaten.
2. Stellen Sie sich an die Hausecke, werfen Sie zwei Granaten vor den Eingang des Leuchtturms und zücken Sie die Waffe. Es darf höchstens ein Gegner aufs Schiff gelangen. Halten Sie zudem das schwere Maschinengewehr frei von Widersachern. Sobald Sie freie Bahn haben, zerstören Sie den Suchscheinwerfer und gehen an Bord des Boots. Falls vor Ihnen ein Gegner aufs Boot gelangt ist, bemannen Sie zunächst eines der Bordgeschütze und setzen sich anschließend selbst ans Ruder. In jedem Fall benutzen Sie die Torpedos, um die Schwimmplattform zu versenken.
3. Laufen Sie mit den Neuankömmlingen über den Strand. Haben Sie ein Auge auf die Wache oberhalb der Felsen, halten Sie sich rechts und werfen Sie eine Granate zu dem MG42 hinter den Sandsäcken. Harren Sie dort aus, um sich gegen die anrückenden Angreifer durchzusetzen.
4. Nun erobern Sie das Strandgeschütz. Feuern Sie einen Schuss auf die andere Kanone ab und einen zweiten auf den Leuchtturm. In den Kisten am Rand bekommen Sie noch mehr Granaten. Zerstören Sie damit weitere Ziele, die Ihnen bei der Flucht hinderlich sind. Auf jeden Fall ist der Truppentransporter auf der Straße nicht ohne und auch der Wachturm macht Ärger – setzen Sie alternativ Ihren Scharfschützen darauf an. Wenige Meter weiter bei dem Feuer finden Sie Sprengstoff, mit dem Sie die eben benutzte Haubitze dem Erdboden gleichmachen.
5. Über die Straße machen Sie sich zum Treffpunkt am Bauernhof auf. In die Quere kommt Ihnen dabei niemand mehr.





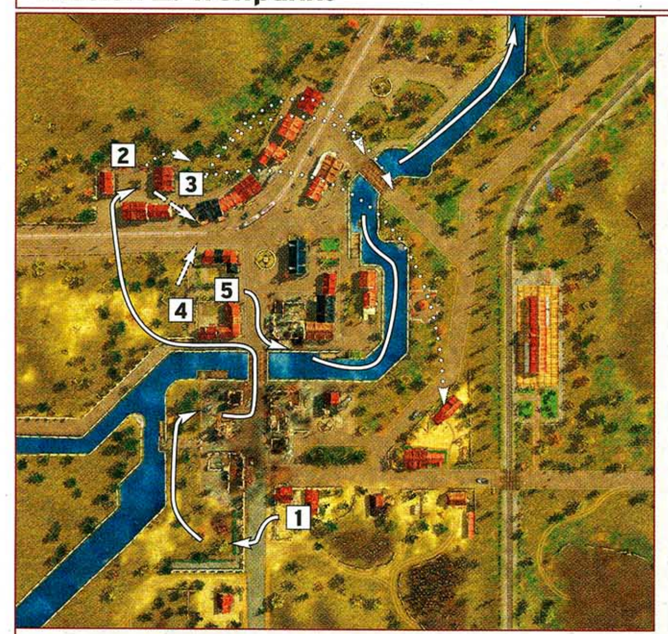
HINTERRÜCKS Erst kümmern Sie sich um die Aufpasser, danach gehen Sie zum Angriff über. Da die restliche Mannschaft im Haus sitzt, nehmen Sie den einzigen Ausgang unter Beschuss.

RÜCKENDECKUNG Da sich immer wieder Soldaten in diese Ecke der Karte verlaufen, lassen Sie den Zugang zum Geschütz bewachen, während Sie damit feuern.



STÖRENFRIEDE Der bereitstehende Nachschub und der Ausguck machen Ihnen das Leben schwer. Per Geschütz räumen Sie beide gefahrlos aus dem Weg.

Mission 2: Treffpunkt



Taktischer Hinweis: Der geplante Treffpunkt ist eine Falle, in die Sie nicht freiwillig laufen sollten, da Sie dort nur sehr schwer ungeschoren davonkommen. Ihr Ziel ist daher der Nebelwerfer im Norden, mit dem Sie den Hinterhalt auffliegen lassen.
1. Verstecken Sie sich, bis der Truppentransport außer Sichtweite ist. Robben Sie links herum am Zaun vorbei durch den Park, wo Sie die Patrouillen abpassen. Schleichen Sie sich von der Seite an den Panzerwagen an. Handeln Sie nun schnell, überraschen Sie die Besatzung mit Granaten. Egal, ob es Ihnen nun gelingt, den Wagen zu erobern oder ob Sie ihn zerstören – achten Sie auf jeden Fall auf die über die Brücke eilenden Truppen. Mit dem Fahrzeug ziehen Sie sich zunächst in Richtung Startpunkt zurück, um den Granaten zu entgehen. Rücken Sie anschließend vorsichtig nach Norden vor und machen bei Punkt 3 weiter. Ohne das Gefährt klauen Sie von einem der Kerle an der Brücke eine Panzerfaust, ein paar Mann haben auch M24x5-AT-Granaten dabei.
2. Bewegen Sie sich über die Brücke und links herum über die Wiese hinter das Haus vor dem Geschütz. Postieren Sie Ihren Mann mit der Panzerabwehr rechts mit Blick in Richtung Straße. Nun werfen Sie links eine Granate in Richtung SdKfz7, was den Spähpanzer auf den Plan ruft. Sobald dieser außer Gefecht ist, stürmen Sie vor zum Nebelwerfer. Achten Sie dabei auf den Schützen in dem nebenstehenden Haus. Dieses Gefecht ist relativ schwierig, benutzen Sie am besten die Zeitlupen-Funktion, um Ihre Mannen zu koordinieren.
3. Der Nebelwerfer feuert kurz hintereinander mehrere Raketen ab. Diese können Sie auf einer Linie verteilen, indem Sie das Fadenkreuz nach dem Schuss sofort weiterbewegen. Visieren Sie als Erstes den Panzer an der Brücke an und lenken Sie die nachfolgenden Geschosse auf die Brücke bis zum Flak-Panzer. Als Nächstes machen Sie den ursprünglichen Treffpunkt dem Erdboden gleich.
4. Ihre Kontaktperson kommt erst aus dem Kommandohaus, wenn Sie sich dem Gebäude auf ein paar Meter nähern. Sie haben so genug Zeit, sich vorher auszurüsten und ein geeignetes Plätzchen für den Überfall zu finden. Die Bewacher laufen an der Straßenbahn vorbei nach Westen. Legen Sie sich dort auf die Lauer und schicken Sie einen Soldaten weiter vor, um das Ereignis auszulösen.
5. Nehmen Sie für den nächsten Auftrag zwei, drei der Minen aus den Kisten gegenüber dem Kommandohaus auf und fahren Sie mit dem Boot davon.



ÜBERFALL Überrumpeln Sie die Mannschaft, damit es keiner in den Wagen schafft, sonst beginnen für Sie interessante Zeiten.

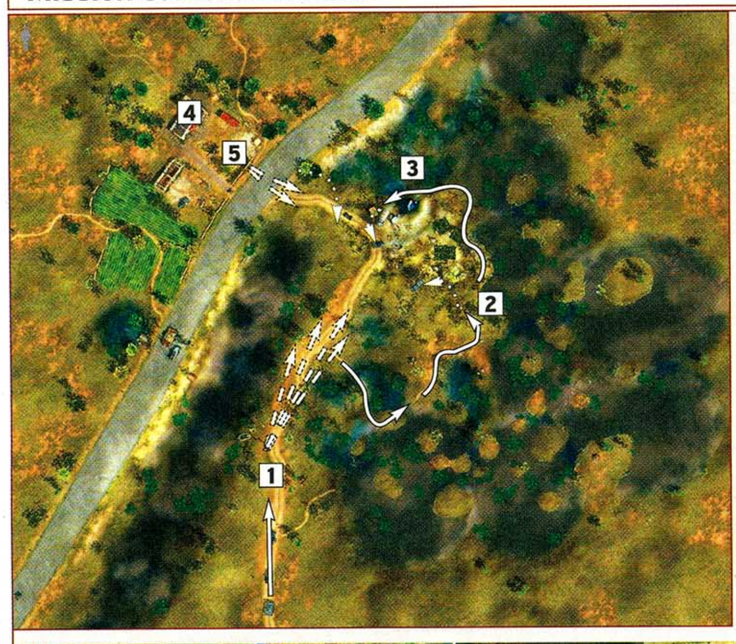


IN DECKUNG Der anrollende Panzer ist ein echtes Problem, wenn Sie ihn nicht gleich erwischen. Halten Sie links die Gegner mit der Restmannschaft auf Distanz.



DURCHBRUCH Zerstören Sie auf jeden Fall auch die Brücke, da Sie sonst mit dem Boot nicht weit kommen.

Mission 3: Absturzstelle



1. Eliminieren Sie die vier Scharfschützen am Straßenrand, vorzugsweise mit Ihrem eigenen Scharfschützen aus großer Entfernung. Folgen Sie anschließend dem mit den Flaggen gekennzeichneten Weg durch den Sumpf. Lassen Sie zwei Mann so am Rand der Absturzstelle warten, dass diese nicht von den Maschinengewehren getroffen werden können. Währenddessen umrunden Sie mit einem Soldaten unbemerkt den Platz. Die Patrouillen laufen Ihren Jungs am Wasser in die Falle, was noch mehr Wachen anlockt. Das ist das ideale Ablenkungsmanöver, um sich an den ersten Panzer zu machen.
2. Hinter einem Stein zwischen dem Gras hat Ihr dritter Mann Deckung. Werfen Sie auf den ersten Wagen eine Granate, damit das Gras zu brennen anfängt und wenden Sie sich Richtung Absturzstelle, wo zwischen den Kisten weitere Gegner lauern.
3. Ist die Luft rein, kriechen Sie weiter – in einer Kiste neben dem zweiten Panzer bekommen Sie die nötigen RPG-40-Granaten und Molotowcocktails. Falls Sie ein paar Minen dabeihaben, legen Sie diese auf die Straße etwas unterhalb von dem Platz, wo der zweite Wagen stand. Dort taucht später die Verstärkung auf.
4. Machen Sie sich zu dem Bauernhaus auf. In den Häusern befinden sich mehrere Widersacher, denen Sie mit Granaten zu Leibe rücken. Sobald Sie die dortigen Truppen überwältigt haben, rückt der Nachschub an. Neben mehreren Infanteristen taucht ein SdKfz-10/5 mit Flak-Geschütz sowie ein SdKfz-223 auf. Zudem rennt ein Hund zu Ihnen, der Sie auf einem sicheren Pfad durch den Sumpf führen kann.
5. Verschanzen Sie sich mit Ihren MG-Schützen hinter der Mauer an der Straße und robben Sie mit einem Soldaten hinter den Busch an dem Feldweg. Von dort locken Sie die Panzer an. Schleudern Sie den Einheiten die Brandsätze entgegen, um das Gras zu entzünden, und geben Sie den Vehikeln mit der zweiten RPG 40 den Rest. Nun kehren Sie zu dem Hund zurück, dem Sie durch die Marsch folgen.



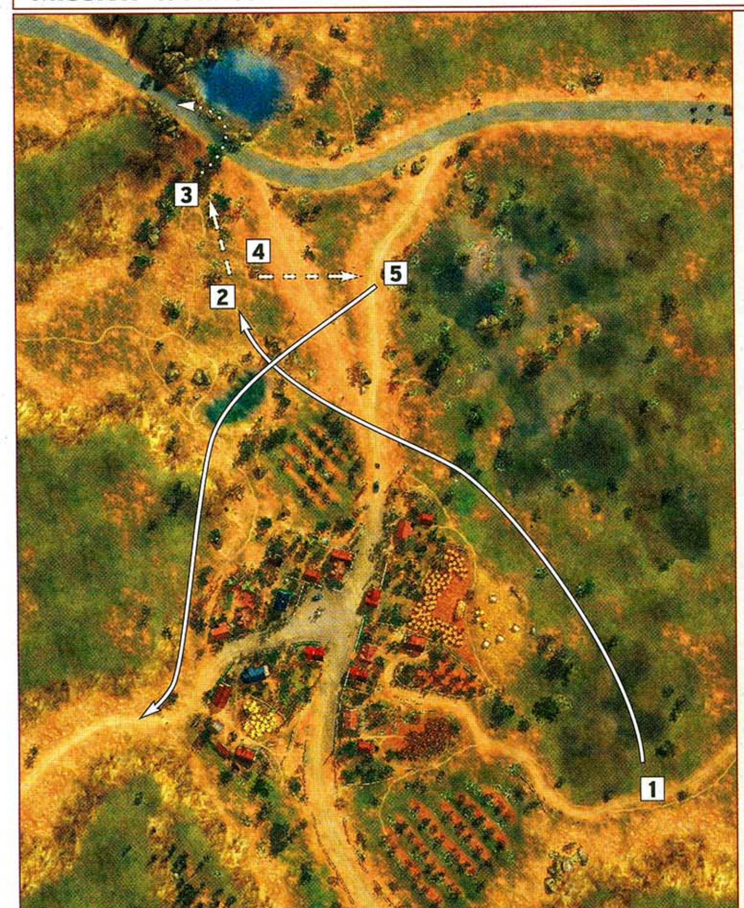
HECKENSCHÜTZEN Vier Scharfschützen lauern Ihnen hier auf. Halten Sie sich im Hintergrund, um nicht vom Panzer entdeckt zu werden.

SCHLEICHGANG Lassen Sie sich möglichst nicht blicken, solange der Panzer auf der Wiese steht – am Rand werden Sie nicht gesehen. Der kleine Stein mittendrin genügt als Deckung.



FLÄCHENBRAND Damit Sie nicht überrannt werden, stecken Sie schleunigst das Gras an, was Ihnen etwas Zeit verschafft.

Mission 4: Hinterhalt



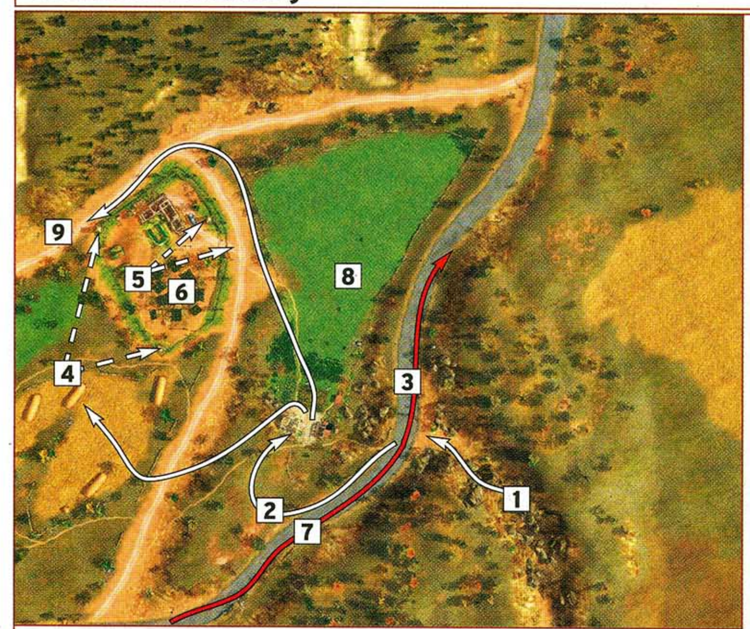
Taktischer Hinweis: Auf dem Hof des Bauernhauses neben den Heuhaufen steht eine Kiste mit Anti-Personen- sowie -Panzerminen, mit denen Sie den Konvoi lahm legen können. Der Weg ist allerdings wesentlich aufwendiger und riskanter. Wir beschreiben für Sie den alternativen „leisen" Weg, der ungleich leichter ist.
1. Bewegen Sie Ihre Gruppe quer über die Felder bis zu dem Schützenpanzer an der nordwestlichen Ecke der Karte. Zwischendurch begegnen Ihnen vereinzelt Soldaten, die aber kein Problem darstellen. Gehen Sie lediglich den Fahrzeugen auf der Straße aus dem Weg und bleiben Sie den Häusern fern.
2. Nähern Sie sich dem Panzer. Nutzen Sie den Überraschungsmoment, um die Bewacher auszuschalten, bevor diese sich in das Fahrzeug retten können. Das Fahrzeug benötigen Sie nicht unbedingt, wenngleich es im weiteren Verlauf wunderbar als Geleitschutz zu gebrauchen ist.
3. Haben Sie die Widersacher überwältigt, werfen Sie schnell eine Granate an die Felsen, bevor die zwei Motorräder als Verstärkung auftauchen – damit ist die Straße unpassierbar. Der Konvoi nimmt nun die Route quer durch das Dorf.
4. Legen Sie sich mit einem Schützen etwa neben den Findling am Straßenrand, gerade so, dass Sie bis zu dem Weg gegenüber schießen können. Wenn der Lastwagen vorbeifährt, feuern Sie kurz auf den Motor, damit das Fahrzeug liegen bleibt. Nun rennen Sie zurück zu den Felsen und verstecken sich dort. Machen Sie so wenig Aufhebens wie möglich, der restliche Zug fährt dann ungerührt weiter. Erst, wenn der Panzer von der Bildfläche verschwunden ist, widmen Sie sich ohne Gefahr den in der Zwischenzeit umherirrenden Insassen.
5. Holen Sie das Steuerteil aus dem liegen gebliebenen Lastwagen und machen Sie sich nach Süden auf. Laufen Sie am westlichen Rand des Szenarios entlang und meiden Sie die Siedlung. Verstreut zwischen und in den Häusern befinden sich zahlreiche Gegner, die Ihnen eine Menge Ärger einbringen, falls Sie von ihnen entdeckt werden.



FLÄCHENBRAND Bleiben Sie so weit weg wie möglich, um sich blitzschnell zurückziehen zu können, wenn der Lastwagen zum Stehen kommt.

S

Mission 5: Rettung



Taktischer Hinweis: Sie müssen dem Flugzeug ein Signal geben, damit es landen kann. Egal, was Sie auch anstellen: Der Flieger wird eine Bruchlandung hinlegen.

1. Schießen Sie sich den Weg aus der Schlucht frei. Bleiben Sie jedoch so weit hinten, dass Sie außerhalb der Granatenreichweite der Feinde bleiben.

2. Sobald der Weg frei ist, verlassen Sie die Schlucht und bringen sich im Bauernhof in Sicherheit. In einem der Häuser auf dem Hof finden Sie neben anderen nützlichen Dingen auch fünf Panzergranaten.

3. Schleichen Sie sich an die Straße heran und zerstören Sie den mittlerweile eingetroffenen Flak-Panzer.

4. Von der Rückseite des Treibstoffdepots kann Ihr Scharfschütze mit Leichtigkeit die Turmwachen und Patrouillen erledigen. Die Wachen am Eingang und den Panzer stört diese Aktion nicht im Geringsten.

5. Durch eine Lücke im Zaun kommen Sie ins Lager. Erledigen Sie zuerst die letzte Turmwache und schleudern Sie dann eine Granate auf den Panzer.

6. Im Lager finden Sie unter anderem zwei Kanister. Füllen Sie diese mit Sprit aus dem Tankwagen. Natürlich können Sie auch ein Fass mitgehen lassen – nur trägt sich das viel schlechter. Die Kanister passen ins Inventar!

7. Aus Süden erscheint ein Konvoi von drei leichten Fahrzeugen. Werfen Sie wie schon beim Flak-Panzer aus dem Straßengraben mit Panzergranaten auf die Feinde.

8. Am Bauernhof finden Sie einige Holzstapel. Verteilen Sie diese auf den markierten Punkten auf dem Feld. **Tipp:** Räumen Sie das Inventar eines Soldaten komplett aus und legen Sie zwei Bündel Holz hinein. So können Sie über das Feld laufen, statt mit Feuerholz im Arm in der Gegend herumzuschleichen. Geben Sie nun je eine Portion Sprit auf die fünf Holzstapel und zünden Sie diese an.

9. Schnappen Sie sich den Bruchpiloten und machen sich auf den Weg zum Fluchtpunkt. **Wichtig:** Auf der Straße fährt alle paar Minuten ein Truppentransporter entlang. Lassen Sie sich nicht auf den letzten Metern erwischen.



FUNDSACHEN Im Bauernhof finden Sie nützliche Panzergranaten und das Holz für die Signalfeuer.

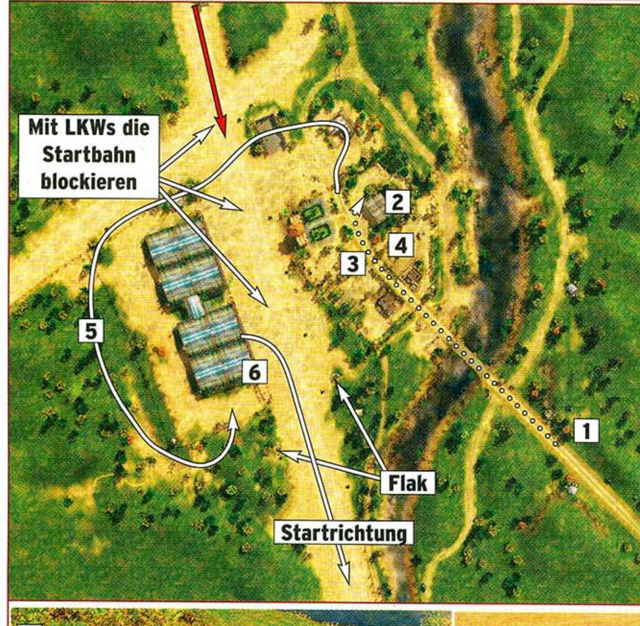


GRABENKRIEG Im Graben neben der Straße bleiben Sie unentdeckt und können die feindlichen Fahrzeuge mit Granaten ausschalten.



LANDEFEUER Nur wenn Sie die Holzhaufen richtig platzieren, mit Sprit begießen und dann anzünden, kann der Pilot zur Landung ansetzen.

Mission 6: Freiheit



Taktischer Hinweis: Verabschieden Sie sich gleich von der Idee, ohne großen Kampf zum Flugzeug vordringen zu können. Sie müssen die gesamte gegnerische Basis säubern.

1. Warten Sie versteckt darauf, dass ein LKW-Konvoi direkt neben Ihnen zum Stehen kommt. Ihre Männer können ungesehen in den letzten Lastwagen einsteigen und so unbemerkt ins Herz der deutschen Basis gelangen. Ihre Soldaten steigen automatisch bei Punkt 2 aus.

2. Verstecken Sie sich hinter dem kleinen Hangar. Ihr Scharfschütze kann nun die nahe gelegenen MG-Schützen auf den Wachtürmen erledigen. Sie sollten zunächst davon absehen, mit MGs herumzuballern – das sorgt nur für unerwünschte Aufmerksamkeit des Feindes.

3. Entkernen Sie die deutsche Basis. Stellen Sie sicher, dass Sie jedes Gebäude betreten.

4. Wenn keine Feinde mehr in Sicht sind, betanken Sie den Panzer 4. Schaffen Sie so viel MG-Munition wie möglich herbei und verfrachten Sie diese in den Panzer. Sie brauchen gar nicht zu suchen: Auf der gesamten Karte gibt es keine zusätzliche Munition für die Hauptkanone. Trotzdem leistet der Panzer als mobile und gut geschützte MG-Stellung gute Dienste. **Vorsicht:** Wenn Sie nicht alle Häuser durchsucht haben, erscheinen aus dem Nichts Soldaten mit Panzerfäusten.

5. Säubern Sie die Karte von Feinden. Aus den MGs können Sie weitere Munition für den Panzer besorgen. **Wichtig:** Zerstören Sie die Flak-Stellungen nicht, sondern erledigen Sie nur die Besatzung. Benutzen Sie nur das Bord-MG. Die knappe Munition für die Kanone brauchen Sie später.

6. Im Hangar treiben sich etliche Soldaten herum. Sie können nun die Hallen mit Infanterie säubern. Alternativ können Sie auch die Wände mit dem Panzer zerstören und mit dem Bord-MG für Ruhe sorgen. **Wichtig:** Sie brauchen den Panzer noch, lassen Sie sich nicht die Ketten zerstören!

Die Flucht: Links vom Flugzeug befindet sich im Hangar ein Schalter, der die Tore öffnet. Erst dann kann der Pilot in die Maschine einsteigen. Leider kann er nicht so leicht davonfliegen. Insgesamt drei deutsche Jäger nehmen die Verfolgung auf. Die ersten beiden erledigen Sie, indem Sie Lastwagen auf der Startbahn verteilen. Der dritte Jäger ist bereits in der Luft und kollidiert daher nicht mit Hindernissen. Besetzen Sie die südliche Flak. Schicken Sie den Panzer nach Norden, wo er die gegnerischen Fahrzeuge bekämpft und aufhält. Ihr Mann in der Flak erledigt den letzten Jäger!



BLINDER PASSAGIER Steigen Sie in den LKW ein, um unbemerkt in die feindliche Basis zu gelangen.



TORWÄCHTER Erst, wenn Sie per Schalter die Hangartore geöffnet haben, kann der Pilot in das Flugzeug steigen.



STARTABBRUCH Mit der Flak erledigen Sie den letzten Jäger.

E

Empire Earth

Wirtschaften und Wettrüsten - bei Empire Earth haben Sie als Schicksalslenker Ihres jeweiligen Volkes alle Hände voll zu tun. Damit Ihnen Ihr Handwerk auch richtig gelingt, finden Sie alles Wissenswerte für die ersten drei Kampagnen in dieser Ausgabe.



STRANDSPIEL Bleiben Sie mit Ihrer Invasionsmacht außerhalb der trojanischen Schussweite. Sammeln Sie hier Ihre Truppen , bevor Sie zum Angriff übergehen.

Allgemeine Tipps

Ressourcen-Management

1. Rohstoffe sind im Normalfall in Hülle und Fülle vorhanden, allerdings ist das richtige Management entscheidend für den Sieg in einer Mission. Zu Spielbeginn sollten Sie sich auf die Produktion von Arbeitern konzentrieren. Die Nahrungsversorgung lässt sich in der Regel mit einer einzigen Produktionsstätte (8 Felder) für die ganze Mission sichern.

2. Den Abbau von Eisen und Gold sollten Sie immer mit dem Maximum von sechs Arbeitern pro Erzlagerstätte vorantreiben. 20 bis 30 Arbeiter sind daher nicht zu wenig.

3. In der Regel haben Sie Zeit genug, Ressourcen anzuhäufen, bevor Sie sich in große Schlachten stürzen müssen. Dies setzt jedoch voraus, dass Sie noch keine der so genannten Skript-Events ausgelöst haben. Versuchen Sie daher, so lange wie möglich unbemerkt zu „siedeln". Erkunden Sie immer nur einen kleinen Teil Ihrer unmittelbaren Umgebung und warten Sie eine Weile ab, ob Sie angegriffen werden. Machen Sie ausführlichen Gebrauch von der Quicksave-Funktion.

4. Überprüfen Sie zu Beginn einer Mission immer, ob ein Epochenwechsel möglich ist. Ist dies der Fall, sollten Sie dies zum primären Ziel erklären und erst dann mit der Militäraufrüstung beginnen.

5. Achten Sie auch auf die verschiedenen Wirtschaftsverbesserungen (verbesserte Holzernte, Rohstoffabbau etc.), die **Empire Earth** bietet. Investieren Sie in alle möglichen Verbesserungen, jede davon beschleunigt die weitere Produktion.

Militäraufrüstung

Ein Tank-Rush im klassischen Sinn ist bei **Empire Earth** nicht durchführbar. Sie müssen vielmehr auf eine ausgewogene Mischung der Truppentypen setzen. Die Missionen sind im Allgemeinen nicht schwer – Ausdauer und Geduld müssen Sie allerdings mitbringen. Meistens gibt es für jede Mission einige „Schlüsseltypen", die Sie dann primär aufrüsten sollten.

Am wichtigsten sind die Attribute Reichweite und Kampfkraft. In der Regel können Sie es sich leisten, alle Truppentypen bis zum Maximum von zehn zu verbessern, bevor Sie diese in die Schlacht schicken. Vergessen Sie dabei nicht, an diese Einheitentypen weitere Boni zu vergeben, die Sie mithilfe des Menüs „Zivilisationseditor" verteilen können. **Extratipp**: Sie müssen in einer Mission nicht alle Bonuspunkte vergeben – eventuell überzählige Punkte werden übernommen. So können Sie die Bonuspunkte aus leichteren Missionen aufsparen.

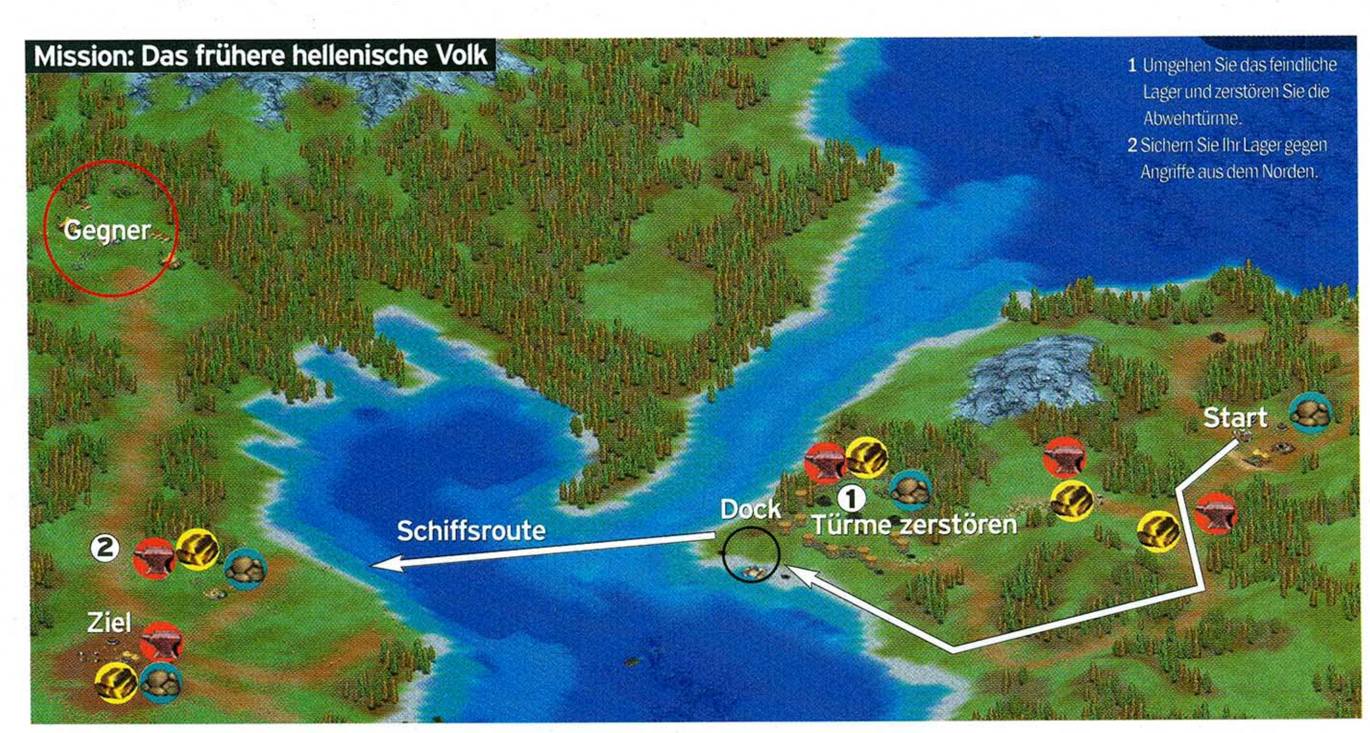
Truppensteuerung

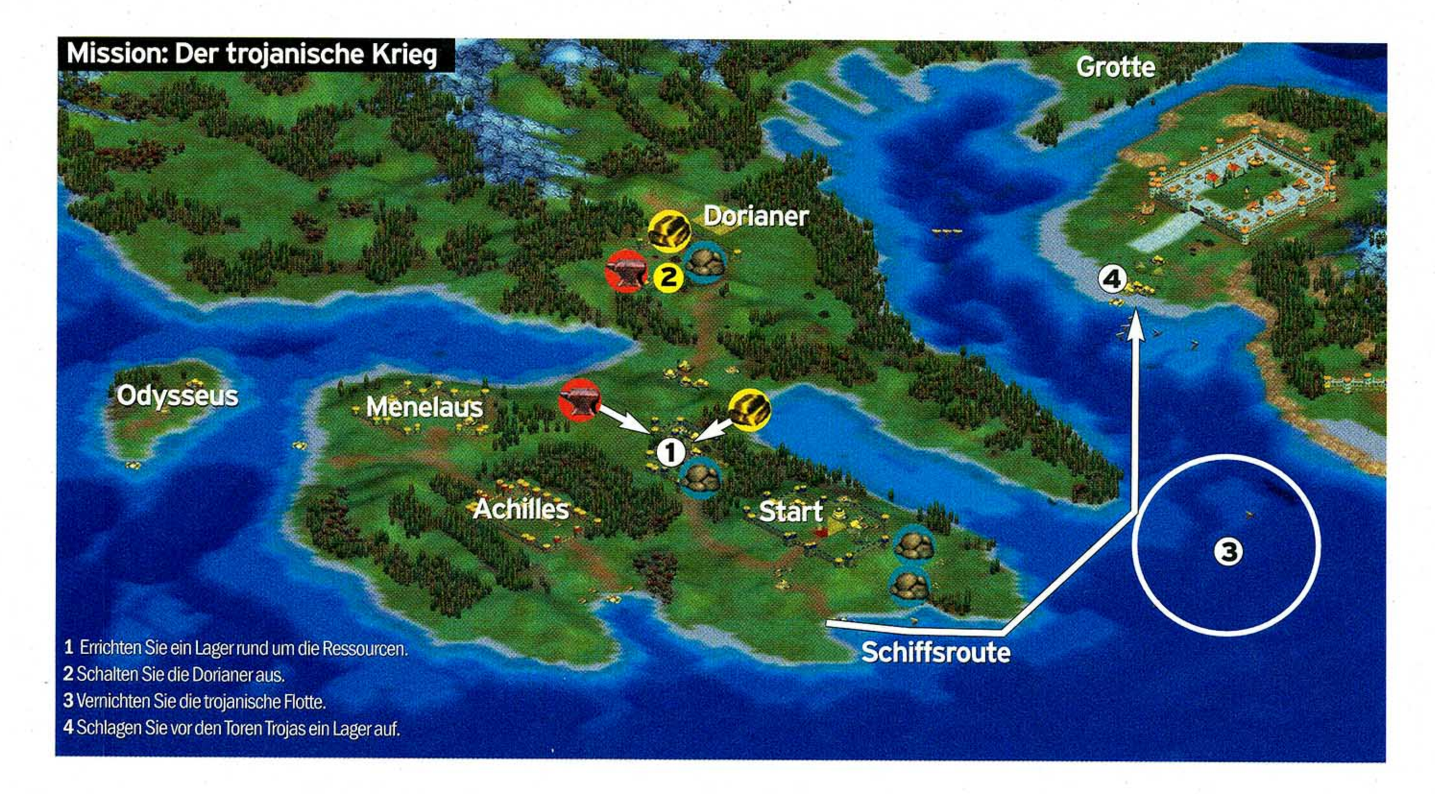
Gewöhnen Sie es sich an, die Truppentypen durch Hotkeys abzugrenzen, um in dem meist hektischen Schlachtengewusel die Übersicht zu bewahren. Sie können den Einheiten auch mehrere Tasten gleichzeitig zuordnen, sodass Sie zusätzlich taktische Möglichkeiten bekommen. So können Sie zum Beispiel mit einer Taste Ihr gesamtes Heer bewegen und mit den anderen Tasten zielgenau die gewünschten Typen anwählen.

Strategie

Front verlagern

Die meisten Gefechte finden weitab von Ihrer Basis statt. Die Möglichkeit, Sammelpunkte festlegen zu können, ist zwar hilfreich, allerdings geht ein Truppennachschub viel schneller vonstatten, indem Sie vor Ort die benötigten Gebäude errichten. Kombinieren Sie solche vorgelagerten Stützpunkte mit einem Krankenhaus und Abwehreinrichtungen. In den meisten Missionen wird sich der Gegner hauptsächlich auf diese vorgeschobenen Stützpunkte konzentrieren, sodass Ihr Rohstoffabbau im Hauptlager ungestört vor sich gehen kann.





Vorsorgeproduktion

Wenn Sie kurz vorm Einheitenlimit sind und genügend Rohstoffe gesammelt haben, können Sie zur Vorsorge mehrere Einheiten in Auftrag geben und dabei weit über das Limit gehen. Sobald Sie in einem Kampf durch Verluste unter das Limit geraten, werden die angewählten Einheiten automatisch nachproduziert. Achten Sie aber darauf, dass die Produktion nach der vorgegebenen Reihenfolge vonstatten geht. Sie sind natürlich flexibler, wenn Sie zum Beispiel gleich zwei oder drei Kasernen bauen. So können Sie in jeder Kaserne einen anderen Einheitentyp in Auftrag geben. Auf diese Weise vermeiden Sie Wartezeiten auf eine bestimmte Einheit.

Locken und Heilen

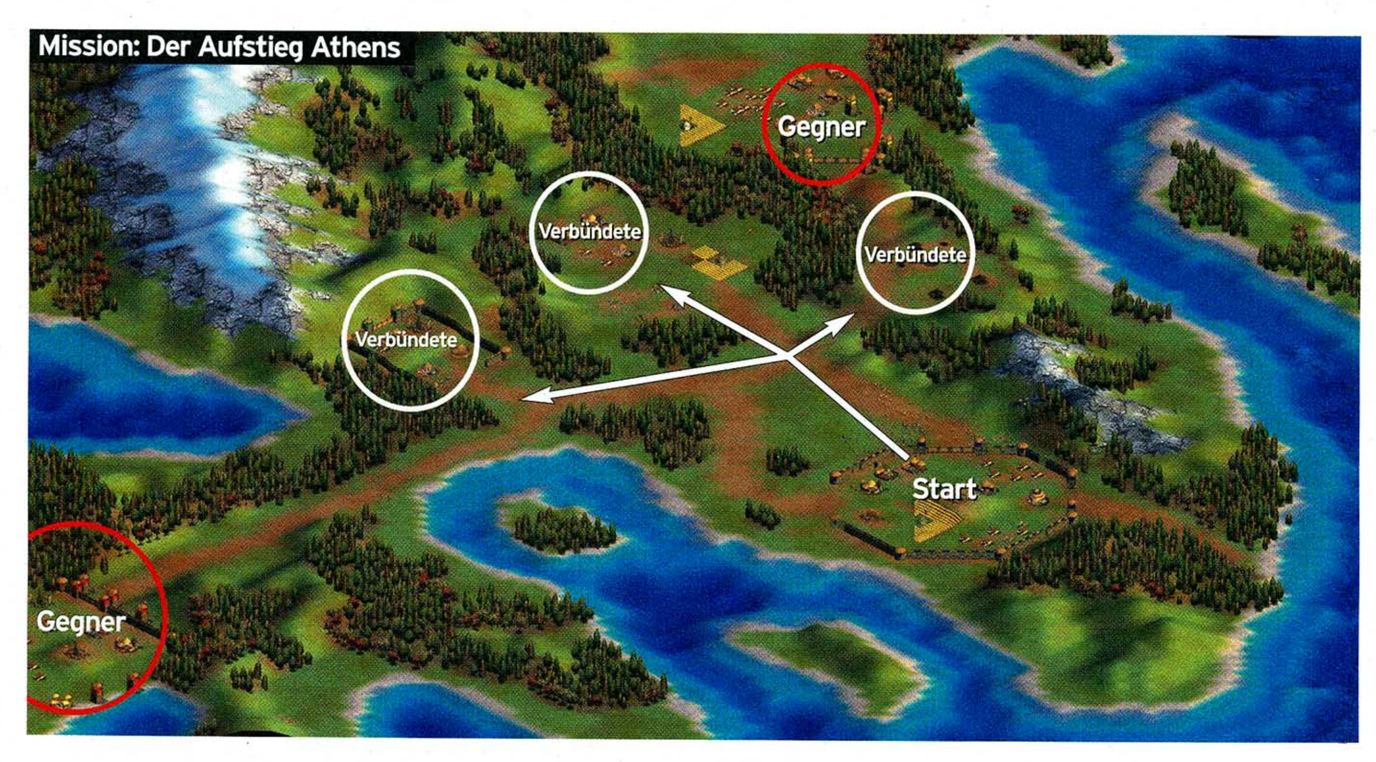
Das Lazarett an der Front gerät zum taktischen Leckerbissen, wenn Sie mit der „Lockvogelmethode" arbeiten. Postieren Sie zunächst Ihre Truppe innerhalb des Wirkungsbereichs des Krankenhauses und stellen Sie das Einheitenverhalten auf „Halt". Marschieren Sie nun mit einer schnellen Einheit (zum Beispiel Kavallerie) zum Gegner. Sobald Ihr Späher bemerkt wird, wird er angegriffen. Locken Sie so feindliche Truppen zu Ihrem Stützpunkt. Durch die Heilwirkung Ihres Lazaretts ist es für den Gegner sehr schwer, Ihre Einheiten zu schädigen. Beachten Sie, dass ein Krankenhaus auch Fahrzeuge „heilt".

Konvertieren von Einheiten

In den ersten beiden Kampagnen spielen die Priester und Propheten eine große taktische Rolle. Verbessern Sie für die Priester vor allem die Konvertierungsfähigkeit. Durch das Konvertieren erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Truppenstärke weit über das Limit hinaus zu überschreiten. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie vor allem gegnerische Katapulte und Rammen umwandeln und damit für den Gegner nutzlos machen. Der Prophet spielt im Angriff eine größere Rolle. Vor allem seine Spezialkräfte verhelfen oft zum Sieg. Sehr effektiv ist das Erdbeben gegen Gebäude. Damit lassen sich bequem Wehreinrichtungen und Militärgebäude aus dem Weg räumen.

Eingemauert

Mauern nehmen nach wie vor eine wichtige Rolle im Spiel ein. Damit sichern Sie schnell und günstig Ihre Basen und Rohstoffabbaustellen. Wenn Sie wissen, aus welchen Richtungen der Gegner angreift, errichten Sie ein Mauerwerk und platzieren Sie dahinter oder davor Abwehranlagen (Türme, Bunker, AA-Geschütze). Türme sollten nicht in die Mauer eingebaut werden, da ein Turm wesentlich weniger Treffer-





E

punkte aufweist als eine Mauer. In einigen Missionen tauchen immer wieder urplötzlich gegnerische Einheiten aus dem Nichts auf. Wenn Sie solche Punkte entdeckt haben, errichten Sie einfach eine Mauer um diesen Bereich. Die Gegner landen damit automatisch im „Gefängnis". In den ersten beiden Kampagnen können Sie sich so regelrecht „Konvertierungslager" erstellen. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie tunlichst darauf achten, Ihre Tore zu verriegeln. Andernfalls kommt es zu unvorhergesehenen Überraschungen, wenn eine eigene Einheit aus Versehen zu nahe an ein Tor gelangt – es öffnet sich und der Feind strömt hinein.

Opfern von Einheiten

Das Einheitenlimit ist oft ein Problem. Nehmen Sie Einheiten, die nicht mehr benötigt werden, aus dem Spiel. Ein Transportschiff, das nur einmal benutzt werden muss, versenken Sie getrost. Beseitigen Sie Militäreinheiten, die nur einen Zweck hatten und diesen bereits erfüllt haben. Eventuell überzählige Arbeiter „entsorgen" Sie per Populationsfunktion.

Moral erhöhen

Kämpfe an der Front werden einfacher, wenn Sie den besagten Anlocktrick benutzen. Haben Sie genügend Zeit zur Vorbereitung, errichten Sie an der Front auch ein Stadtzentrum und stellen Sie einige Häuser auf. Befehlen Sie Ihren Truppen, die Stellung innerhalb des Wirkungsbereichs des Stadtzentrums zu halten und locken Sie den Gegner zu sich hin. Hier kämpft Ihr Heer nun mit erhöhter Moral.

Kampagne – Die Griechen

Mission 2: Krieger des Meeres

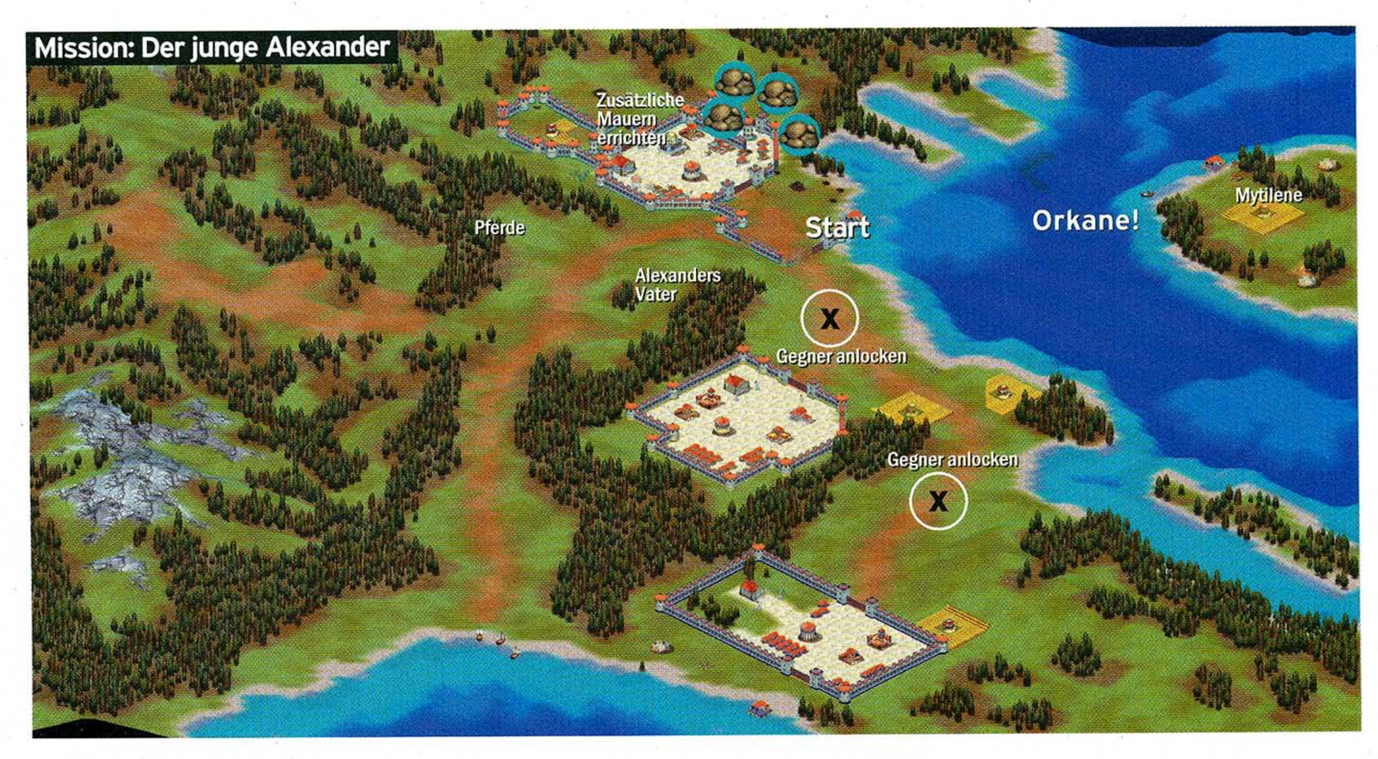
1. Bleiben Sie zunächst auf der Insel und führen Sie Ihr Volk in die nächste Epoche – Sie müssen in der Lage sein, Farmen auf dem Festland zu bauen, sonst haben Sie später ein Ernährungsproblem. Bewegen Sie Ihre Flotte nicht nach Norden, da Sie dort dem Gegner in die Arme laufen. Achtung: Sobald Sie auf dem Festland eintreffen, wird Ihre Basis auf der Insel zerstört. Lassen Sie dort also möglichst keine Einheiten zurück, die Sie noch benötigen. Bauen Sie genügend Transportboote, um Ihre gesamte Zivilisation umzusiedeln.
2. Auf dem Festland sollten Sie Ihr Hauptlager auf dem nordwestlichen Plateau errichten. Entwickeln Sie dort stetig Ihre Einheiten weiter. Starten Sie dann Ihre Angriffe in Richtung Osten.

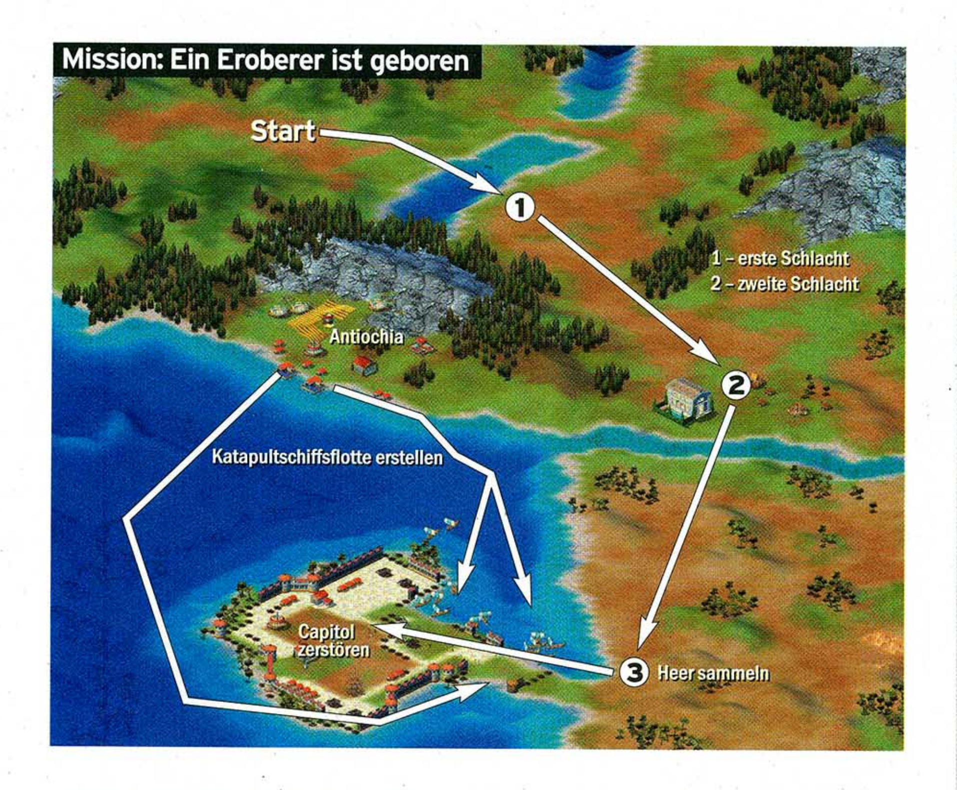
Mission 3: Der trojanische Krieg

1. Erkunden Sie die Karte in Richtung Westen und sichern Sie sich die dort vorhandenen Ressourcen. Errichten Sie hier am besten eine Mauer nebst einigen Türmen und stationieren Sie da auch Militäreinheiten. Die Dorianer werden Sie in regelmäßigen Abständen angreifen.
2. Sobald Sie schlagkräftig genug sind, sollten Sie die Dorianer im Norden unschädlich machen, damit Sie Ihre Ruhe auf dem Festland haben. Sammeln Sie die Alliierten ein, bevor Sie nach Troja übersetzen. Sichern Sie die Schiffsroute mit einem Flottenverband. Erst wenn die trojanischen Schiffe keine Bedrohung mehr darstellen, sollten Sie vor Troja an Land gehen. Errichten Sie dort an der Küste eine kleine, aber feine Basis mit Militärgebäuden, Lazarett und Tempel.
3. Beim Versuch, die Mauern zu stürmen, erhalten Sie die Nachricht, einen Tempel im Norden bei der Grotte zu errichten. Sobald Sie danach im Besitz des trojanischen Pferdes sind, bestücken Sie dieses mit 20 kampfstarken Einheiten, allen voran Ihre vier Helden. In Troja müssen Sie nur König Priam eliminieren, um die Mission zu beenden.

Mission 4: Der Aufstieg Athens

1. Verbessern Sie als Erstes Ihr bestehendes Heer und marschieren Sie danach los, um eine Stadt als Verbündeten zu gewinnen. Sobald Sie die Stadt übernommen haben, ziehen Sie sich wieder nach Athen zurück und verhelfen Ihren Einheiten dort zu alter Stärke. Wenn Sie alle drei Städte zu Verbündeten gemacht haben, verschanzen Sie sich schleunigst in Athen. Verriegeln Sie alle Tore und warten Sie einfach den Angriff ab. Ihre Verbündeten erledigen einen Großteil des gegnerischen Heeres. Außerdem gestaltet sich der Kampf um Athen ohnehin als ein einziges großes Chaos, da die alliierten Truppen ein wildes Gewusel veranstalten.
2. Postieren Sie Ihre verbesserten Fernkampfeinheiten in der Nähe der Stellen, die vom Gegner attackiert werden, und bekämpfen Sie den Gegner, solange es geht, innerhalb der schützenden Mauern. Setzen Sie auch Priester zum Konvertieren ein, um die gegnerischen Truppen zu dezimieren.





Mission 7: Ein Eroberer ist geboren

1. Bevor Sie Ihr Heer in Bewegung setzen, sollten Sie alle Einheiten bis zum Maximum (Stufe 10) verbessert haben. Bewegen Sie Ihr Heer dann behutsam zur Furt und schlagen Sie die Gegner nach und nach in die Flucht. Statten Sie beim Vorrücken auch schon Antiochia einen Besuch ab – Sie müssen hier später ein Lager errichten.

2. Nachdem Sie sich mit Ihren Verbündeten im Süden getroffen haben, lassen Sie Ihr Heer Stellung beziehen. Greifen Sie die Stadt aber noch nicht an. Widmen Sie sich erst Ihrem Lager und bauen Sie eine große Flotte, bestehend aus Katapultschiffen. Verbessern Sie auch diese Einheiten bis zum Maximum. Mit den Schiffen zerstören Sie zunächst die gegnerische Flotte. Danach kümmern Sie sich um die Befestigungstürme der Stadt.

3. Wenn Sie ein Loch in die Stadtmauer sprengen, strömen daraus ständig Soldaten heraus, die Sie bequem von See aus unter Beschuss nehmen können. Arbeiten Sie sich so nach und nach um die Halbinsel herum, bis Sie die Landbrücke in die Zange nehmen können. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Zerstörung der Katapulte und der Militärgebäude. Wenn Sie den Gegner mithilfe Ihrer Flotte genügend geschwächt haben, setzen Sie Ihr Heer von Osten in Bewegung, um das Kapitol dem Erdboden gleichzumachen.

Mission 5: Der peloponnesische Krieg

1. Holen Sie schnell alle Einheiten, die sich außerhalb der Siedlung befinden, ins Innere der Stadt und verriegeln Sie dann das Tor. Bauen Sie eine kleine Flotte aus Kampfschiffen (zwei Exemplare jeden Typs) und verbessern Sie deren Reichweite und Kampfkraft. Säubern Sie damit die gezeigte Schiffsroute von feindlichen Schiffen, damit die Diplomaten und Transportschiffe ungestört segeln können. Sie müssen drei Diplomaten erstellen. Klappern Sie damit die beiden Kornhäfen ab und bringen Sie die insgesamt sechs Warenschiffe schnell zu Ihrer Hauptstadt.

2. Sobald Sie Erz und Gold abbauen können, bauen Sie vor Ort eine Kaserne und Bogenschützenanlage sowie eine kleine Armee auf. Nach einiger Zeit werden Sie dort einmal angegriffen. Sobald die Attacke abgewehrt ist, verlegen Sie die Soldaten von dort nach Athen. Sparen Sie sich die Ressourcen für den Leuchtturm lieber auf und bauen Sie stattdessen den Zeus-Tempel.

3. Stellen Sie ein schlagkräftiges Heer aus Phalanx, Elefanten und berittenen Bogenschützen auf. Verbessern Sie alle Einheiten und wagen Sie dann den Ausfall. Lassen Sie Ihre Fernkampfeinheiten zunächst die Katapulte aus dem Weg räumen, die Ihre Truppen schnell zusammenschießen.

Mission 6: Der junge Alexander

1. Nach der Ermordung von Alexanders Vater setzen Sie zuerst mit Aristoteles nach Mytilene über. Sobald die kurze Zwischensequenz vorüber ist, kehren Sie zu Alexander zurück. Achten Sie bei den Überfahrten auf die Wirbelstürme. Warten Sie immer, bis sie kurzzeitig verschwinden, und passieren Sie dann den Bereich.

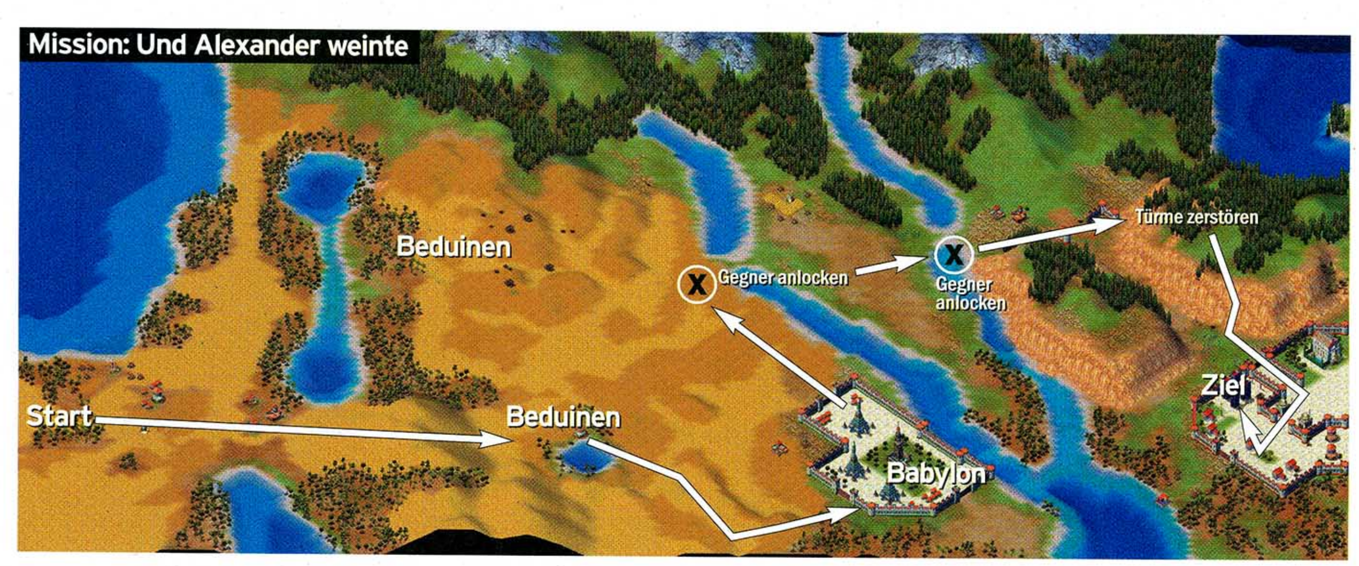
2. Sobald Alexander trainiert ist, sollten Sie ein schlagkräftiges Heer aus berittenen Bogenschützen, Kavallerie und Phalanx zusammenstellen. Wichtig ist auch mindestens ein Priester. Bauen Sie Steine ab und errichten Sie zusätzliche Mauern und vor allem Türme, um Ihre Stadt für den späteren Angriff zu rüsten. **3.** Arbeiten Sie sich vorsichtig nach Süden vor und locken Sie feindliche Truppen nach Möglichkeit weg. Sehr gefährlich sind die gegnerischen Steinwerfer – diese sollten Sie unbedingt konvertieren. Wenn Sie beide Heere erledigt haben, ziehen Sie sich schleunigst zurück. Verriegeln Sie die Stadttore und warten Sie den Angriff der Spartaner ab. Der Gegner wird sich an Ihren Mauern und Türmen festbeißen. Nutzen Sie das, um mithilfe der Priester gegnerische Rammen und Einheiten zu konvertieren. Zum Schluss machen Sie einfach einen Ausfall gegen das geschwächte Heer.

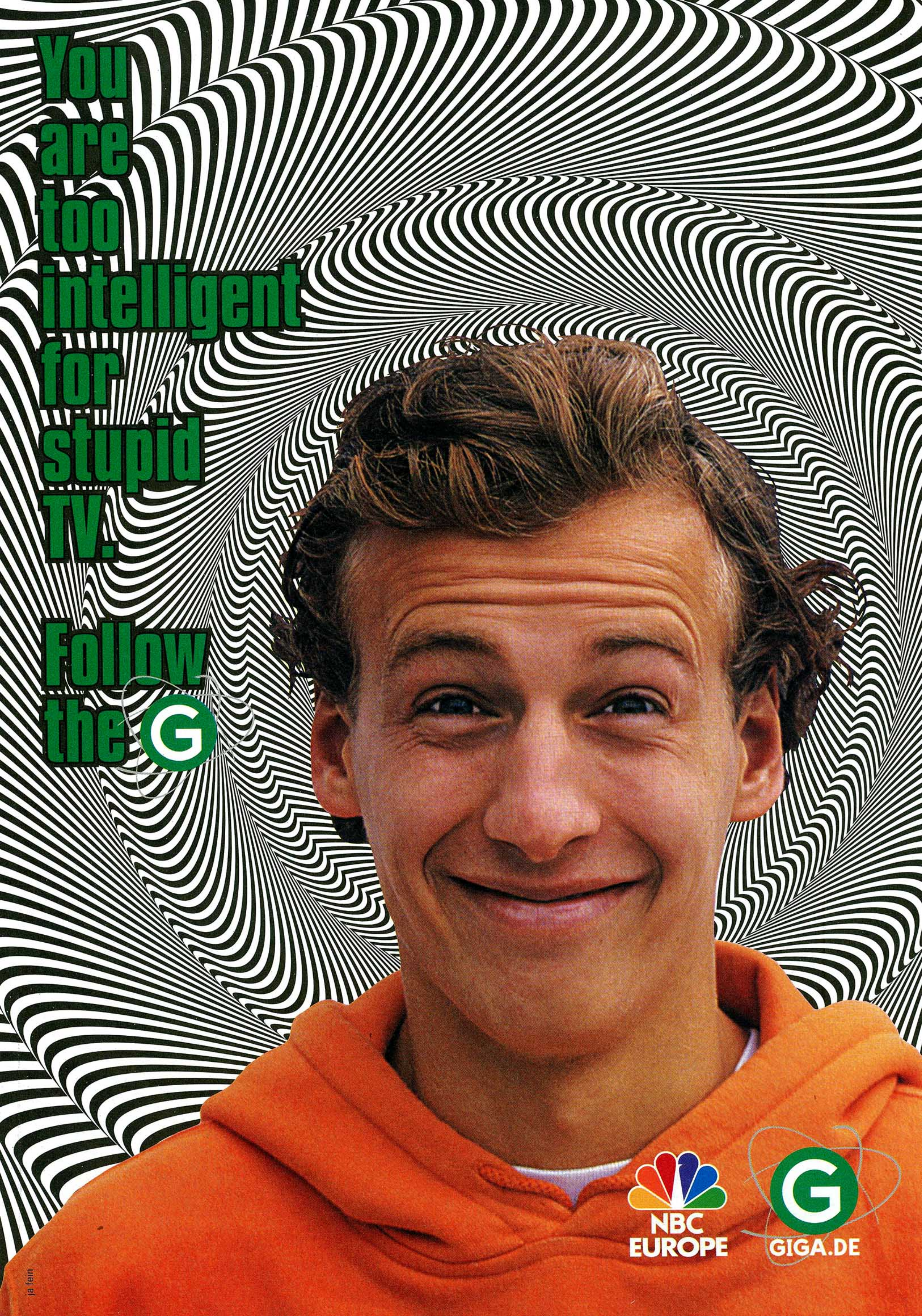
Mission 8: Und Alexander weinte

1. Nutzen Sie Gold und Eisen primär, um Ihre Einheiten zu verbessern. Sie sollten in Ihrem Heer über Phalanx, Kavallerie und berittene Bogenschützen verfügen. Starten Sie Ihre Offensive dann in Richtung Osten und knöpfen Sie sich zunächst die beiden Beduinendörfer in der Wüste vor. Machen Sie alle Gebäude dem Erdboden gleich, um Eisen- und Goldvorräte zu erhalten. Stocken Sie damit Ihr Heer auf. Bauen Sie auf jeden Fall eine Belagerungswaffen-Werkstatt und produzieren Sie dort wenigstens zwei Katapulte.

2. Nehmen Sie als Nächstes Babylon ein, um weitere Rohstoffe zu erhalten. Verstärken Sie anschließend wieder Ihr Heer. Bei den Furten sollten Sie jeweils die gegnerischen Truppen anlocken, sodass diese beim Überqueren des Wassers in die Falle geraten. Wenn Sie in Richtung Persepolis marschieren, locken Sie zunächst die Soldaten von den Bollwerken weg. Danach können Sie in Ruhe die Türme mit Ihren Katapulten zerstören, die auf jeden Fall eine höhere Reichweite haben. Arbeiten Sie sich so Stück für Stück durch den Canyon weiter nach Osten.

3. Wenn Sie Persepolis eingenommen haben, lassen Sie Alexander nicht alleine zum Xerxes-Grab reiten, da dort plötzlich einige Meuchelmörder erscheinen. Mit ein paar Kavallerie-Einheiten sind diese Schurken allerdings schnell erledigt und die Kampagne ist beendet. (sw/lt)




You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE

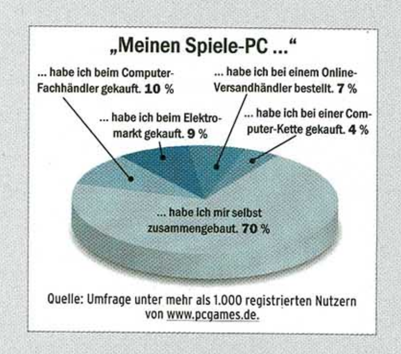
HARDWARE

MEINUNG
FRANK MISCHKOWSKI



„Die Suche nach dem Performance-Gral hat uns lange Nächte beschert"

Woran erkennt man eigentlich, dass man viel arbeitet? Man wird auch nachts noch beim Burger-Bräter mit Namen begrüßt („Du bist immer so unfreundlich, andere müssen auch schuften!"), der Pförtner schaut nur noch mitleidig von seinem Laptop auf, wenn das Hardware-Fahrzeug die Verlagsgrenze des Nachts passiert, und der Schreibtisch sieht aus wie Bitterfeld nach der Wende. Unsere Opferbereitschaft für Sie, werte Leserin, werter Leser, ist in Worten kaum zu beschreiben. Das stellten Kollege Möllendorf und ich heute früh um 2:30 nach einem durchbenchten Abend fest. Die Suche nach dem heiligen Performance-Gral hat uns tatsächlich lange Nächte beschert, das Resultat halten Sie nun auf chlorfrei gebleichtem Papier in Händen. Wir haben für Sie die neue Technologie-Generation von AMD und Intel verglichen und den Leistungsgewinner für Spieler ermittelt. Dafür hieß es benchen, benchen ... und benchen. Das Ergebnis unseres Marathons finden Sie auf den nächsten sechs Seiten.



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

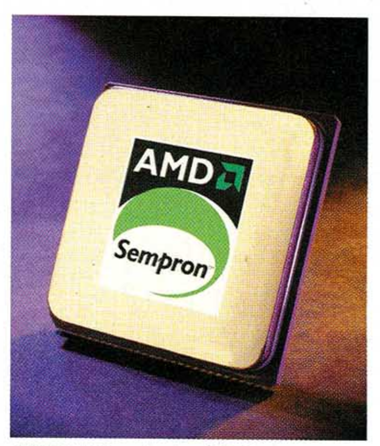
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

AMD SEMPRON

AMD enthüllt Sempron

Prozessor	Taktfrequenz	L2-Cache	Preis (USD)
AMD Sempron (Sockel 754)			
Sempron 3100+	1,80 GHz	256 kByte	126
AMD Sempron (Sockel A)			
Sempron 2800+	2,00 GHz	256 kByte	109
Sempron 2600+	1,83 GHz	256 kByte	85
Sempron 2500+	1,75 GHz	256 kByte	74
Sempron 2400+	1,67 GHz	256 kByte	61
Low Power Mobile AMD Sempron (25 W Verlustleistung)			
AMD Sempron 2800+	1,60 GHz	256 kByte	134
AMD Sempron 2600+	1,60 GHz	128 kByte	107
Mobile AMD Sempron (62 W Verlustleistung)			
AMD Sempron 3000+	1,80 GHz	128 kByte	120
AMD Sempron 2800+	1,60 GHz	256 kByte	108
AMD Sempron 2600+	1,60 GHz	128 kByte	84



SEMPRON Der günstige AMD-Prozessor erscheint im Desktop-Segment für den Sockel A und den Sockel 754.

AMD hat erste Details des Duron-Nachfolgers Sempron bekannt gegeben. Der Prozessor erscheint im Desktop-Segment für den Sockel A und für den Sockel 754. Auf dem Sockel A löst der Prozessor mit FSB333 und 256 kByte Level-2-Cache die Athlon-XP-Varianten von 2200+ bis 2700+ ab. Für den Sockel 754 erscheint zunächst nur ein Modell mit 256 kByte Level-2-Cache und Single-Channel-Speicherinterface für PC400-Arbeitsspeicher. Obwohl dieses Sempron-Modell auf einem abgespeckten Athlon-64-Kern basiert, ist die Spar-CPU ein reiner 32-Bitter. Für so genannte Sub-Notebooks hat der Prozessorhersteller den als „Low Power Mobile Sempron" klassifizierten Mobile Sempron 2600+ (1,6 GHz, 128 kByte L2-Cache) und den Mobile Sempron 2800+ (1,6 GHz, 256 kByte L2-Cache) vorgesehen. Den „normalen" Notebook-Markt bedient der Mobile Sempron 2600+ (1,6 GHz, 128 kByte L2-Cache), 2800+ (1,6 GHz, 256 kByte L2-Cache) und 3000+ (1,8 GHz, 128 kByte L2-Cache).
Info: www.amd.de

INNO3D 6800 PREMIUM EDITION; SAPPHIRE TOXIC X800 PRO VIVO

Übertaktungsfreudige Grafikkarten

Innovision und Sapphire haben zwei Grafikkarten mit Geforce-6800- beziehungsweise Radeon-X800-GPU für Übertakter vorgestellt. Durch eine ausgeklügelte Coolermaster-Heatpipe-Kühlung lassen sich die Taktraten der Inno3D Geforce 6800 Premium Edition sowohl bei Grafikprozessor als auch Speicher über die empfohlenen Werte von Nvidia bewegen. Der Chiptakt beträgt statt 325 MHz gute 350 MHz, die Speichertaktrate liegt bei 400 MHz DDR mit einer Latenz von 2,2 ns (Standard: 350 MHz DDR und 2,86 ns). Der Straßenpreis soll knapp 300 Euro betragen. Der Grafikprozessor der Toxic X800 Pro VIVO läuft mit dem X800-Pro-Standardtakt von 475 MHz. Sapphire garantiert aber eine Übertaktbarkeit des GDDR3-Grafikspeichers auf 520 MHz – 550 MHz und mehr sollen aber auch kein Problem darstellen. Im Normalfall sind die 256 MByte mit 450 MHz getaktet. Overclocker müssen angesichts der Preise ab 470 Euro aber recht tief in die Tasche greifen.
Info: www.inno3d.de



LEISETRETER Beide Karten verfügen über eine aufwendige Kühlkonstruktion mit leisen Lüftern.

LOGITECH DESKTOP

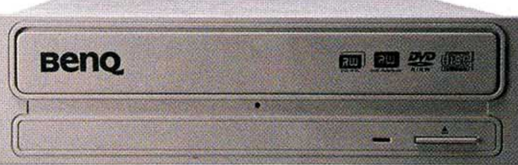
Neues für den Desktop

Der Multimedia-Gigant hat drei neue kabellose Kombinationen aus Maus und Tastatur in petto. Die Cordless Desktops LX 500 (blau) und LX 501 (weiß) kommen für etwa 80 Euro auf den Markt. Das in Schwarz gehaltene Logitech Cordless Desktop LX 300 ist ab sofort für knapp 70 Euro im Handel. Ein Bedienfeld über den Tasten soll eine einfache Steuerung von Multimedia-Inhalten bieten. Neu sind hier unter anderem Sondertasten zum Brennen von CDs oder DVDs. Allen Sets wird die Logitech Cordless Optical Mouse beigelegt. Des Weiteren hat das Unternehmen zwei neue Soundsysteme vorgestellt: Die 2.1-Kombi X-230 und der größere 5.1-Bruder X-530 sollen im September für knapp 50 beziehungsweise 80 Euro erscheinen. Beide verfügen über die zum Patent angemeldete „Frequency Directed Dual Drivers"-Technik, die einen raumoptimierten Klang bieten soll. Das X-230 leistet 32 Watt RMS, das X-530 70 Watt RMS. **Info: www.logitech.de**

SONDERTASTEN Die neuen Keyboards verfügen über eine Vielzahl von Sondertasten, die häufige Aktionen beschleunigen sollen.

BENQ DW1620

Flotter Brenner



SPEICHERMONSTER Dank der Dual-Layer-Technik passen bis zu 8,5 GByte auf einen DVD-9-Rohling.

Benq hat mit dem DW1620 einen 16fach-DVD-Brenner mit Dual-Layer-Technik vorgestellt. Das IDE-Laufwerk mit zwei MByte Zwischenspeicher beschreibt DVD(+)-R- und DVD(-)-R-Medien mit 16facher Geschwindigkeit in rund sechs Minuten. Für einen 8,5-GByte-Silberling kann der Brenner aber nur mit 2,4fachem Tempo aufwarten. DVD(+)-RW- und DVD(-)-RW-Rohlinge brennt das Gerät in vierfacher Geschwindigkeit. CD-R-Rohlinge werden mit maximal 40fachem und CD-RWs mit 24fachem Tempo beschrieben. Die neuartige Walking-OPC-Technologie soll durch ein ständiges Prüfen der geschriebenen Daten Fehlbrände vermeiden. Der DW1620 ist ab sofort für 149 Euro erhältlich. **Info: www.benq.de**

ACER AL1912S

Großes Kino!

Acer erweitert die günstige TFT-Modellreihe Value Line um die drei silbernen Monitore AL1912s (19 Zoll), AL1711s (17 Zoll) und AL1511s (15 Zoll). Das Flaggschiff, der AL1912s, soll ein Kontrastverhältnis von 500:1 und eine spieletaugliche Reaktionszeit von nur 16 ms bieten. Das mit 549 Euro vergleichsweise günstige Gerät besitzt aber keinen DVI-Eingang, sondern nur einen analogen RGB-in. Der AL1511s kostet 319 Euro, für den 1711s mit 25 Millisekunden Reaktionszeit werden 389 Euro verlangt. Alle Geräte verfügen über eine dreijährige Garantie.
Info: www.acer.de



SCHALTZEIT Mit einer Reaktionszeit von 16 Millisekunden wird der 19-Zöller AL1912s voll spieletauglich sein.

Catalyst 4.9 für Doom 3

Kurz vor Redaktionsschluss hat Ati eine Beta-Version des neuen Catalyst-Treibers mit der Versionsnummer 4.9 zum Herunterladen bereitgestellt. Offenbar macht sich das Unternehmen Gedanken über die Leistung der Radeon-Karten bei Ids Horror-Shooter Doom 3. Das neue Treiberpaket soll hier deutlich höhere Benchmark-Ergebnisse liefern.
Info: www.ati.com/support/infobase/4547.html

NC-Silence mit lüfterlosem Netzteil

Der Hersteller NC-Products hat ein passiv gekühltes Netzteil mit 420 Watt Leistung vorgestellt. Die entstehende Wärme im Gehäuse-Inneren wird gleichmäßig über einen fünf Millimeter starken Kupfer-Heatspreader an die vier Aluminiumkühlkörper an der Außenseite weitergeleitet. Das Gerät ist ab sofort für 149 Euro erhältlich.
Info: www.nc-silence.de

Creative stellt Grafikkarten-Geschäft ein

Die Zahl der Grafikkarten-Hersteller sinkt: Nachdem Hercules, Tyan und Terratec ihre Geschäftstätigkeit in diesem Segment eingestellt haben, folgt nun Multimedia-Riese Creative. Nach Unternehmensangaben lohnt sich das Herstellen von 3D-Platinen durch geringe Margen und große Konkurrenz kaum noch.
Info: de.europe.creative.com

Gewinneinbruch bei Nvidia

Nvidia musste im zweiten Quartal des laufenden Geschäftsjahres Gewinn- und Umsatzrückgänge verzeichnen. Der Umsatz sank von 459,8 Mio. US-Dollar im Vorjahresquartal auf 456,1 Mio. Der Gewinn reduzierte sich drastisch von 24,2 Mio. US-Dollar auf 5,1 Mio. Nvidia-Chef Jen-Hsun Huang nannte das Quartal „herausfordernd und enttäuschend".
Info: www.nvidia.de

64-Bit-WinXP erst 2005

Microsoft hat die Veröffentlichung von Windows XP für 64-Bit-Prozessoren wie den Athlon 64 auf das erste Halbjahr 2005 verschoben. Grund für die Verspätung ist laut Online-Dienst CNet.com die Tatsache, dass das Unternehmen eine fehlerfreie Unterstützung der 64-Bitter erreichen möchte. Obwohl die Verzögerung für AMD ärgerlich ist, verzeichnet das Unternehmen weiterhin einen steigenden Absatz der AMD64-Produktlinie.
Info: www.microsoft.de



Der Sockel der Zukunft

Intel oder AMD – wem gehört die Zukunft? Wir haben für Sie die neue Mainboard-Generation für Pentium 4 „Prescott" und Athlon 64 getestet.

Was bedeutet ...?

HT-Link
Steht für Hyper-Transport-Link. Der HT-Link ersetzt beim Athlon-64-Prozessor den Frontside-Bus, da sich der Speicher-Controller im Gegensatz zu anderen CPUs im Prozessor selbst und nicht auf der Mainboard-Northbridge befindet.

L2-Cache
Auch: L2-Zwischenspeicher. Ein besonders schneller Speicher, in den der Prozessor häufig benötigte Daten schreibt. Je größer der L2-Cache, desto schneller arbeitet die CPU.

Frontside-Bus (FSB)
Datenweg, der den Prozessor mit der Northbridge des Mainboards und so mit dem Speicher und der Grafikkarte verbindet. Ein hoher FSB-Takt sorgt für eine schnelle Datenübertragung und damit für eine bessere Systemleistung.

Neue Sockel braucht das Land. Trotz des allgemeinen Reformstaus haben die Prozessor-Giganten Intel und AMD frische Steckplätze für Ihre CPUs entwickelt. Die aktuelle Pentium-4-Generation mit dem Codenamen Prescott thront auf dem Sockel 775, AMDs neuer Athlon 64 ist sicher auf dem Sockel 939 verankert. Wir testen in diesem Artikel nicht nur acht Mainboards für die neuen CPUs (die wir Ihnen in den vergangenen Ausgaben ausführlich vorgestellt haben), sondern vergleichen die beiden Systeme miteinander – was zunächst ein wenig verwirrend scheint. Denn wer vergleicht schon Äpfel mit Birnen? Doch wer derzeit auf ein System mit Top-Prozessor setzt, muss ohnehin Mainboard und Arbeitsspeicher austauschen. Die Idee, zwei verschiedene Sockel trotz unterschiedlicher Technologien und Prozessoren miteinander zu vergleichen, ist daher also gar nicht so abwegig. Für den Test der Sockel-939-Mainboards nutzt das Testlabor einen Athlon 64 FX-53, die zwar extrem teure, aber dafür auch extrem schnelle Spieler-CPU von AMD mit einer Taktfrequenz von 2,4 GHz. Da der Spieler-P4, die so genannte Pentium 4 Extreme Edition, noch nicht für den Sockel 775 auf dem Markt ist, verwenden wir in unserem Leistungsvergleich die derzeit flotteste Prescott-Variante, einen Pentium 4 560 mit einer Taktfrequenz von 3,6 GHz.

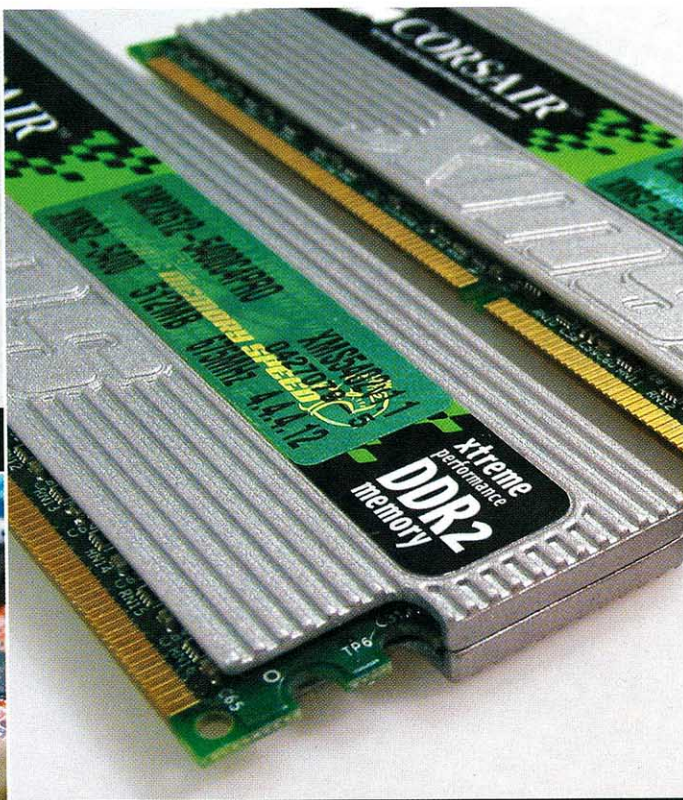
AMD: Alles beim Alten?

Auf den Sockel-939-Platinen haben sich die Chipsätze K8T-800 Pro von Via und Nforce 3 250 GB beziehungsweise Nforce 3 Ultra von Nvidia durchgesetzt. Im Vergleich zu den jeweiligen Chipsatzvorgängern hat sich bis auf den höheren Hypertransport-Link von 1.000 MHz (vormals 800 MHz) nicht viel getan. Bei der Grafik-Schnittstelle ist nach wie vor AGP8X aktuell. Erst die kommende Chipsatz-Generation wie der Via K8T890 unterstützt PCI Express. Der bereits für September angekündigte K8T800-Pro-Nachfolger soll über einen x16-Steckplatz für 3D-Beschleuniger und bis zu vier x1-Steckplätze für weitere Platinen verfügen. Schon jetzt bieten die getesteten Chipsätze Dual-Channel-RAM-Interfaces an, was aber kaum Leistungsvorteile bringt, da AMD parallel zur Dual-Channel-Einführung den Level-2-Cache des Prozessors auf 512 kByte halbiert hat. Für den Erfolg des neuen Sockel 939 wesentlich entscheidender: dass nun kein teurer Registered-



ZWEIGLEISIG In unseren Tests verwendeten wir die Radeon X800 XT für AGP und das neue PCI-Express-Steckformat (unten).

FORTSCHRITT Die neuen Intel-Chipsätze unterstützen PCI Express. Der längere x16-Slot ist für Grafikkarten geeignet, die übrigen für Netzwerk- oder Soundkarten.



DOPPELTE POWER Manche Hersteller wie Corsair bieten bereits DDR2-Speicher für Sockel-775-Mainboards an. Diese sind für besonders hohe Taktraten geeignet.

Arbeitsspeicher mehr eingekauft werden muss, der sonst nur im Server-Bereich eingesetzt wird. Alle Boards laufen mit herkömmlichen PC400 DDR-SDRAM-Modulen. DDR2-Speicher ist erst im kommenden Jahr in Sicht, der aber technisch nur mit einem neuen Sockel eingeführt werden kann. Der Sockel 939 ist also der Sockel der Zukunft – auf Zeit.

Revolution bei Intel?

Im Gegensatz zu AMD wagt Intel mit der Sockel-775-Generation gleich mehrere Schritte nach vorn: Dem neuen Pentium 4 stehen mit DDR2-Speicher und PCI-Express-Steckplätzen zwei brandneue Technologien zur Seite. Wie beim älteren Sockel 478 verlässt sich Intel auch beim Sockel-Nachfolger auf zwei Chipsatz-Varianten: Der 925X mit dem Codenamen Alderwood unterstützt ausschließlich DDR2-Module und PCI-Express-Grafikkarten. Zudem bietet der neue Spitzenchipsatz einen optimierten Speicherzugriff für eine bessere Spieleleistung. Das günstigere Modell 915P (Codename: Grantsdale) muss auf dieses Leistungsplus verzichten. Dafür kosten 925X-Mainboards in der Regel mehr als 220 Euro. Daher berücksichtigen wir bei unserem Vergleichstest ausschließlich Platinen mit 915P-Chipsatz. Dieser ist sowohl zu DDR2-RAM als auch zu den günstigen DDR1-Modulen kompatibel. Somit haben die Mainboard-Hersteller die Wahl, welchen Speicher sie auf ihren Platinen unterbringen wollen.

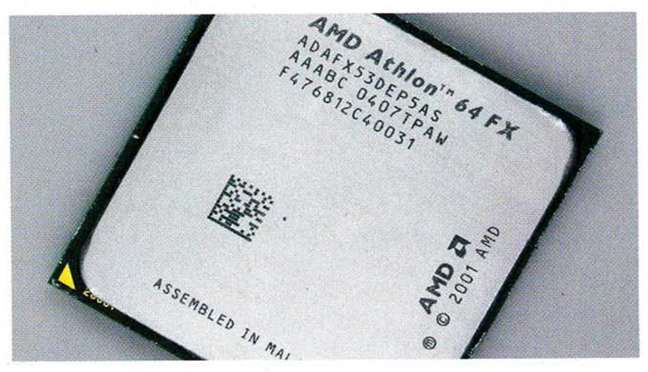
Test Asus A8V Deluxe

Das Asus-Board liefert bei Spieletests ein ordentliches Ergebnis ab – bei unseren Stabilitätstests treten jedoch unter Prime 95 bei vier der getesteten RAM-Module Rechenfehler auf (siehe Extrakasten). Die Ausstattung ist mit Acht-Kanal-Sound, Firewire und einem Wireless-LAN-Adapter sehr gut. Asus hat auf dem Board einen Promise-Controller verlötet, der einen IDE-Anschluss und zwei Serial-ATA-Ports bietet. Dazu kommen noch die zwei SATA-Anschlüsse der Chipsatz-Southbridge. Sowohl der Promise- als auch der Southbridge-Controller unterstützen RAID 0 und 1. Im Test offenbarte diese Kombination aber ihre Schwächen: Wenn alle Adapter und Controller im BIOS aktiviert sind, liegt die Bootzeit

Kompatibilitätstest Sockel-939-Boards

Mainboard	Abit AV8	Asus A8V Deluxe	MSI K8T Neo2	Gigabyte K8NSNXP-939
RAM				
Corsair CMX512-3200LL	grün	grün	grün	gelb
Take MS DDR400	grün	gelb	grün	gelb
Kingston KVR DDR400	grün	gelb	gelb	gelb
Infineon DDR400	grün	gelb	grün	rot
Twinmos Twister PC3200	grün	gelb	rot	gelb
Geil PC3200 Ultra Dual Ch.	rot	grün	rot	rot
Grafikkarten/VGA-Kühler				
Zalman ZM80A	grün	grün	grün	grün
Zalman ZM80C	grün	grün	grün	grün
MSI GF FX 5900 Ultra	grün	grün	grün	grün
GF FX 5900 Nvidia Ref.	grün	grün	grün	grün
Rad. 9800 Pro Arctic Cooling	grün	grün	grün	grün
CPU-Kühler				
Gigabyte PCU21-VG	grün	grün	grün	grün
Thermaltake Polo 735	grün	grün	grün	grün
Thermalright SLK-948U	grün	rot	rot	grün
Zalman CNPS7000A	grün	rot	rot	rot
Coolermaster Hyper 6	rot	rot	rot	rot

grün: Kompatibel/läuft gelb: Mit Einschränkungen rot: Inkompatibel/PC stürzt ab



LEISTUNGSSPITZE AMDs aktuelles Top-Modell ist der Athlon 64 FX-53 mit 2,4 GHz. Die Intel-Mainboards testeten wir dagegen mit dem P4 560 (3,6 GHz).

So bauen Sie den neuen Pentium 4 ein

Intels Sockel 775 verfügt über eine neuartige Befestigung. Wir erklären Ihnen daher Schritt für Schritt, wie Sie den Pentium 4 einbauen.



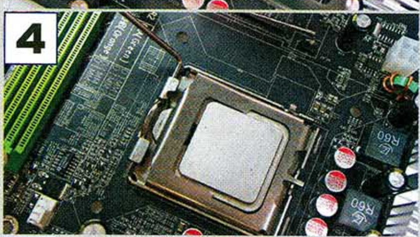
1. SCHRITT: Tragen Sie zunächst Wärmeleitpaste auf den Prozessor auf. Verstreichen Sie diese mit einem Stück Papier, bis die ganze Fläche hauchdünn bedeckt ist.



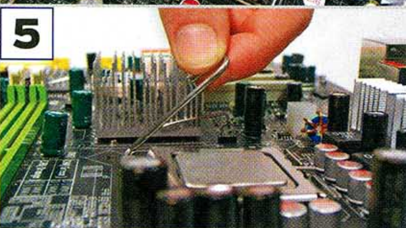
2. SCHRITT Bevor Sie die CPU einsetzen, achten Sie auf die Aussparungen an den Seiten – der Prozessor passt nur in einer Richtung.



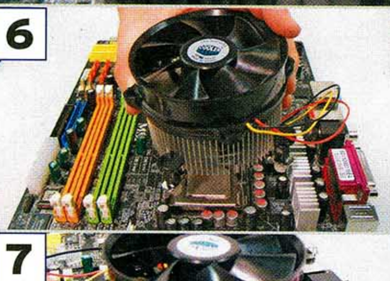
3. SCHRITT Seien Sie sehr vorsichtig wenn Sie die CPU einbauen, um die feinen Pins im Sockel nicht zu verbiegen.



4. SCHRITT Klappen Sie den Deckel nun wieder herunter. Achten Sie darauf, dass die CPU nicht im Sockel verrutscht.



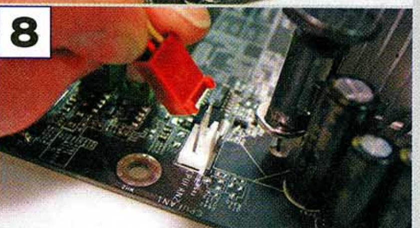
5. SCHRITT Um den Deckel zu befestigen, drücken Sie den Bügel nach unten und lassen Sie ihn in der Befestigung einrasten.



6. SCHRITT Setzen Sie den Kühlkörper vorsichtig auf. Achten Sie darauf, dass das Lüfter-Kabel bis zum Anschluss auf dem Board reicht.



7. SCHRITT Wenn der Kühler plan aufliegt, drücken Sie die Befestigungsklammern herunter. Danach werden die Zapfen entgegen der Pfeilrichtung gedreht.



8. SCHRITT Vergessen Sie nicht, den Lüfter an den dafür vorgesehenen Fan-Stecker auf dem Mainboard anzuschließen.

des Test-PCs bei inakzeptablen 58 Sekunden! Zum Übertakten eignet sich das A8V Deluxe nur bedingt, da der PCI-Takt nicht auf 33 MHz fixiert ist, sondern synchron zum HT-Link angehoben wird. Im Mainboard-BIOS können CPU-Spannung und -Multiplikator nicht verändert werden, nur der HT-Link ist zwischen 200 und 300 MHz regelbar. Die Spannungen für AGP, RAM und den V-Link lassen sich manuell einstellen. Das Mainboard-Layout ist insgesamt gut gelungen, nur der Floppy-Anschluss liegt zu weit unten. Leider ist die Backplate des Retention-Moduls mit der Platine verklebt, weshalb einige K8-Kühler wie der Zalman CNPS7000A auf der Platine nicht eingesetzt werden können.

Test MSI K8T Neo2

Das K8T Neo2 setzt auf Vias K8T800-Pro-Chipsatz und zeigt eine gute Spieleleistung. Bei den Stabilitätstests traten mit zwei Modulsorten bereits beim Windows-Start Abstürze auf, ein weiterer Testspeicher wies Rechenfehler bei Prime 95 auf. Der Rest der von uns getesteten Riegel lief aber fehlerfrei. Das K8T Neo2 ist mit Firewire, einer Diagnose-LED und IDE-Rundkabeln ausgestattet. Neben den beiden Serial-ATA-Anschlüssen hat MSI auf dem K8T Neo2 noch einen weiteren IDE-SATA-Controller von Promise verlötet. Beide Controller unterstützen RAID 0 und 1. Sind alle Controller und Adapter der Platine im BIOS aktiviert, steigt auch hier die Bootzeit des Test-PCs auf 63 Sekunden! Im Vergleich zum A8V Deluxe eignet sich das MSI-Mainboard zum Übertakten und Tunen etwas besser. Der CPU-Multiplikator lässt sich von 5 bis 25 einstellen. Die Spannung für CPU, RAM, AGP und den HT-Link können Sie ebenfalls prozentual erhöhen. Feste Volt-Stufen (zum Beispiel in 0,025-Volt-Schritten) wären jedoch sinnvoller als MSIs Prozentmodell. Das Platinen-Layout ist recht ordentlich, nur der 12-Volt-Stromanschluss wurde unglücklich platziert; er liegt links unter dem CPU-Sockel. Problematisch wird das mit CPU-Kühlern, die eine eigene Backplate haben, da MSI die Standard-Backplate mit der Platine verklebt.

Test Gigabyte K8NSNXP-939

Das K8NSNXP-939 ist im Test die einzige Platine mit Nvidias Chipsatz Nforce3 Ultra. In den Spiele-Benchmarks überholt das Board alle Konkurrenten durch einen kleinen, aber unfairen Trick: Der HT-Link ist von Haus aus um 8 MHz übertaktet. Das macht bei unserer Test-CPU, einem Athlon 64 FX-53, einen satten Mehrtakt von 96 MHz (12x 208 MHz = 2.496 MHz) aus. Auch andere Hersteller übertakten den HT-Link ihrer Platinen meist um ein bis zwei MHz, für eine Übertaktung dieser Größenordnung geben wir dem K8NSNXP-939 jedoch einige Strafpunkte. Die Stabilitätstests mit den verschiedenen Speicher-Modulen verliefen katastrophal und kosteten die Tester eine schlaflose Nacht: Keiner der sechs getesteten Riegel arbeitete auf dem K8NSNXP-939 fehlerfrei (siehe Extrakasten). Der Chipsatz wird zudem trotz Lüfterkühlung bis zu 47,7 °C heiß, was beim Übertakten des HT-Links für Probleme sorgt. Die Einstellungen für die CPU-Spannung reichen von 0,8 bis 1,7 Volt. Des Weiteren lassen sich auch die Spannungen von AGP, RAM und HT-Link verändern. Der CPU-Multiplikator ist von 5 bis 25 einstellbar.

Test Abit AV8

Bei den Spiele-Benchmarks liegt das Abit AV8 zwar im Mittelfeld, in den Stabilitätstests erzielt es jedoch die besten Ergebnisse. Nur mit dem Geil-Speicher startet unser Testsystem nicht. Die Ausstattung ist mit Sechs-Kanal-Sound, Firewire und dem in der Southbridge befindlichen SATA-Controller (RAID 0 und 1) guter Durchschnitt. Sind alle Controller aktiviert, startet der Test-PC innerhalb erträglicher 42 Sekunden. Die Temperatur der passiv gekühlten Northbridge liegt bei erfreulich niedrigen 33,8 °C. Im BIOS können Sie den HT-Link von 200 bis 333 MHz takten, der CPU-Multiplikator lässt sich von 5 bis 25 einstellen. Dazu bietet das BIOS separate Spannungseinstellungen für CPU, RAM, AGP, HT-Link sowie North- und Southbridge. Einziger Wermutstropfen: Abit hat den HT-Link bei Standard-Einstellungen um

vier Megahertz übertaktet, was bereits hart an der Grenze des Akzeptablen liegt. Das Platinen-Layout ist passabel, nur die IDE-Anschlüsse liegen etwas zu weit unten und beide Stromanschlüsse sind schwer erreichbar links unter dem Prozessorsockel angebracht.

Test MSI 915P Neo2 Platinum Edition

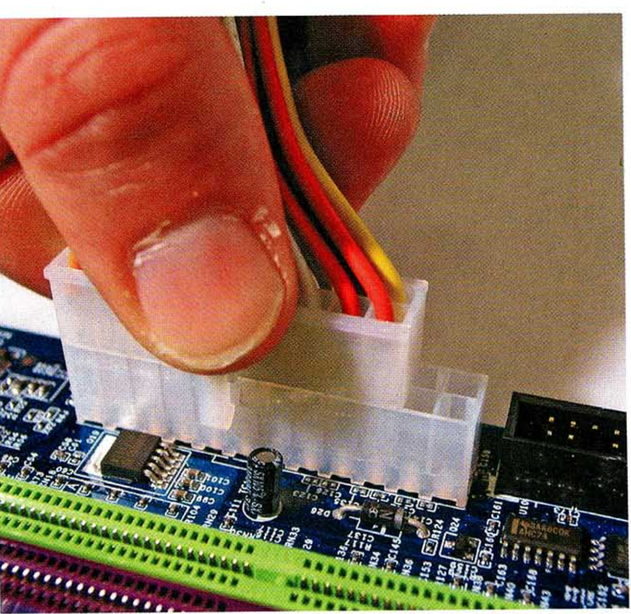
Das erste Intel-915-Mainboard im Test, das MSI 915P Neo2 Platinum Edition, setzt auf fortschrittlichen DDR-2-Speicher sowie drei gewöhnliche PCI-Slots und zwei PCI-Express-x1-Steckplätze. Dank Zusatz-Controller können nicht nur Serial-ATA-Laufwerke, sondern auch IDE-Festplatten im RAID-Verbund betrieben werden. Am umfangreichen BIOS haben vor allem Übertakter ihre Freude: So kann der FSB bis auf hemmungslos übertriebene 500 MHz QDR hochgetaktet werden. Die CPU-Spannung (Vcore) lässt sich zudem in sehr feinen 0,0125-Volt-Schritten einstellen. Bei 1,55 Volt ist allerdings schon Schluss – die Konkurrenz bietet hier mehr. Besonders praktisch ist die dynamische Übertaktung. Je nach BIOS-Einstellung wird der Prozessortakt automatisch um 1 bis 15 Prozent erhöht, sobald Sie ein Spiel starten. Im normalen Windows-Betrieb taktet die CPU dagegen wieder mit dem Standardwert. Mit dem genialen Programm CoreCell können Sie sogar direkt unter Windows den FSB-Takt sowie die Spannungs-Einstellungen verändern. Dank der zahlreichen Übertaktungsfunktionen, der guten Ausstattung und der tadellosen Stabilität setzt sich das 915P Neo2 Platinum Edition an die Spitze der Sockel-775-Boards. Lediglich ein paar Tücken beim Platinen-Layout stören den Gesamteindruck: Beispielsweise sind die Position des Sockels und die Befestigung der Grafikkarte unpraktisch. Achten Sie zudem darauf, die „Optimized Defaults" im BIOS zu laden – bei den „Fail-Safe Defaults" fehlen wichtige Funktionen wie USB- und LAN-Unterstützung.

Test Asus P5GD2 Premium

Wer die Verpackung des P5GD2 Premium öffnet, muss sich zunächst durch einen riesigen Berg an Ausstattung wühlen. Der Karton ist prall gefüllt mit vier Blenden, etwa für USB, LAN, Firewire (1394b) und SATA, drei IDE-Kabeln, einem Floppy-Kabel und stolzen zehn Serial-ATA-Kabeln. Auch die übrige Ausstattung der Asus-Platine hat sich den Namen „Premium" verdient: Bis zu acht SATA-Festplatten und drei IDE-Laufwerke können angeschlossen werden – jeweils im RAID-Verbund. Zudem hat sich Asus zahlreiche Innovationen einfallen lassen. Zum Beispiel sorgt eine Platte auf der Rückseite des CPU-Sockels für eine bessere Kühlung. In unserem Test wurde der P4 560 (3,6 GHz) tatsächlich nicht so warm wie bei der Konkurrenz. Verwunderung stellte sich allerdings bei den ersten Spielebenchmarks ein: Jeder Test wurde vorzeitig von einem Systemabsturz beendet. Schuld daran ist die BIOS-Einstellung „PEG Link Mode". Diese ist werkseitig aktiviert und übertaktet selbstständig die Grafikkarte, was in unserem Test sowohl bei der Radeon X800 XT als auch bei der X600 XT für Probleme sorgte. Im BIOS sollten Sie daher unbedingt im Untermenü „Advanced" unter „Chipset" den Wert für „PEG Link Mode" auf „Low" setzen. Erst danach läuft das P5GD2 Premium stabil. Dieser ärgerliche BIOS-Patzer kostet dem sensationell ausgestatteten Asus-Mainboard den Testsieg.

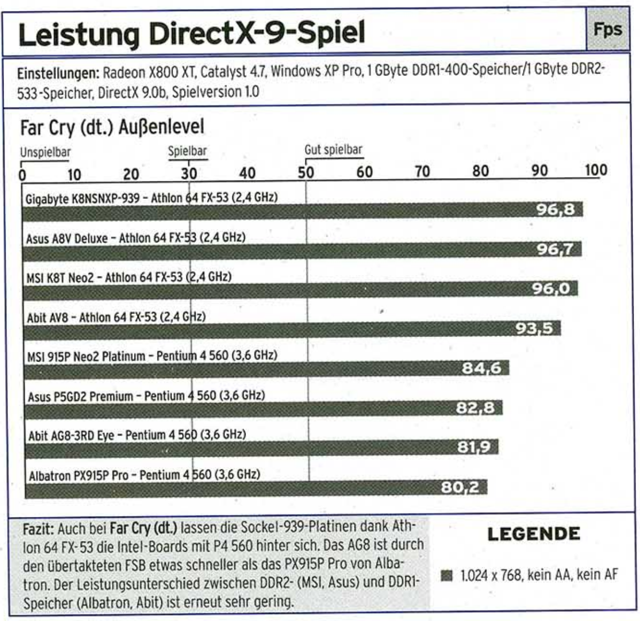
Test Abit AG8 3RD Eye

Abit hat sich für das AG8 Third Eye etwas Besonderes einfallen lassen: Die so genannte uGuru Clock wird neben dem PC aufgestellt und informiert laufend über Prozessor- und Mainboard-Temperatur, Lüfterdrehzahl sowie FSB-Takt und Spannungsversorgung. Zudem werden auf dem Display die Uhrzeit und die Raumtemperatur angegeben. Mit der umfangreichen Software können Sie unter Windows übertakten und die Drehzahl von vier Lüftern kontrollieren. Dank des ungemein praktischen Programms OC-Guru legen Sie diese Einstellungen sogar als Standard für beliebige Programme fest. Abit-typisch lässt auch das BIOS keine Übertakter-Wünsche offen. Überzeugt hat uns zudem das Lay-



ABWÄRTSKOMPATIBEL Obwohl Sockel-775-Mainboards über einen neuen Stromanschluss verfügen, können Sie gewöhnliche 20-polige Stecker verwenden.







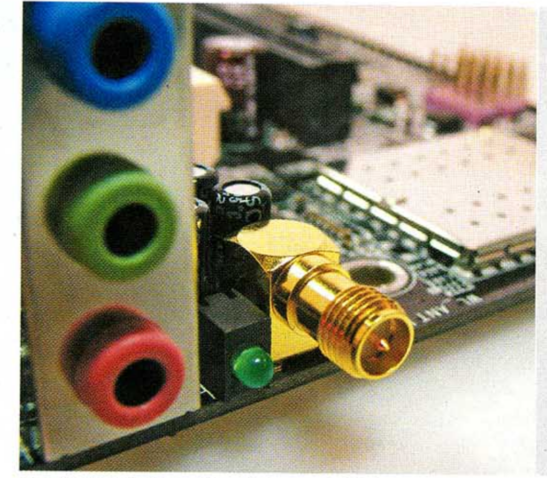

DER SOCKEL DER ZUKUNFT

FRANK MISCHKOWSKI



„Obwohl Intel die Zukunft auf seiner Seite hat, gewinnt AMD."

Der Kampf Sockel 939 gegen Sockel 775 wird noch mit ungleichen Waffen geführt. Doch obwohl Intel die Zukunft mit PCI-Express-Grafik und DDR2-Speicher auf seiner Seite hat, gewinnt aktuell AMD. Verkehrte Welt im Testlabor! Ich empfehle daher allen PC-Käufern, die in Kürze ein neues System kaufen wollen, zu AMD zu greifen. Wer noch bis September ausharrt, kann sogar auch ein Sockel-939-Mainboard mit PCI Express kaufen. Dann nämlich erscheint Vias neuer Chipsatz K8T890. Bei den getesteten Mainboards hat mir besonders das MSI gefallen. Nach wie vor Schmerzen bereitet mir das Gigabyte-Board, das sich erst nach mehrstündiger Konfiguration zum Start überreden ließ. Wer aktuell mit seinem Rechner noch gut bedient ist und erst in einem Jahr kaufen will, sollte den P4 nicht außer Acht lassen. Denn in der jungen Technologie steckt jede Menge Potenzial! Ab 2005 ist allerdings auch DDR2-Speicher für den Athlon 64 verfügbar, der sich jedoch nur auf einem neuen Sockel nutzen lässt.



KABELLOS GLÜCKLICH Asus liefert das P5GD2 Premium serienmäßig mit einem Anschluss für Wireless-LAN.



GURU Die Abit-Technologie überträgt alle wichtigen Daten wie CPU-Temperatur auf ein Reisewecker-ähnliches Display.

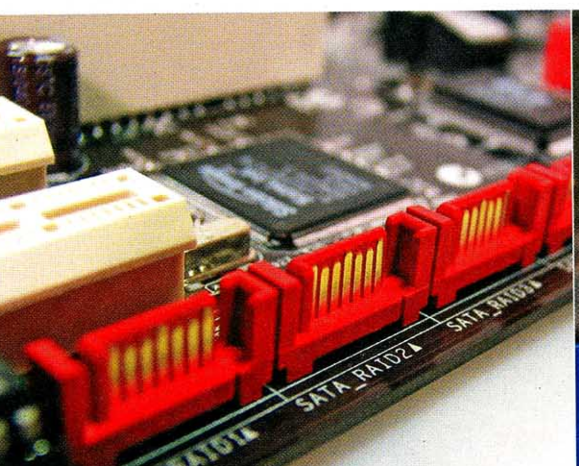
out: Alle Anschlüsse sind sinnvoll positioniert, um den Sockel befindet sich viel Platz und Status-LEDs geben Auskunft über mögliche Probleme. Größtes Manko des AG8 Third Eye: Auf der Platine befinden sich zwar vier Ports für SATA-RAID, jedoch nur ein IDE-Anschluss. Mehr als eine IDE-Festplatte und ein DVD-Laufwerk können Sie somit nicht anschließen. Werkseitig läuft das Abit-Board mit einem FSB von 203,7 MHz anstelle von 200 MHz leicht übertaktet und erzielt daher bessere Benchmark-Ergebnisse als die Konkurrenz. Der Preis von 149 Euro ist fair.

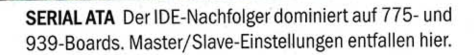
Test Albatron PX915P Pro

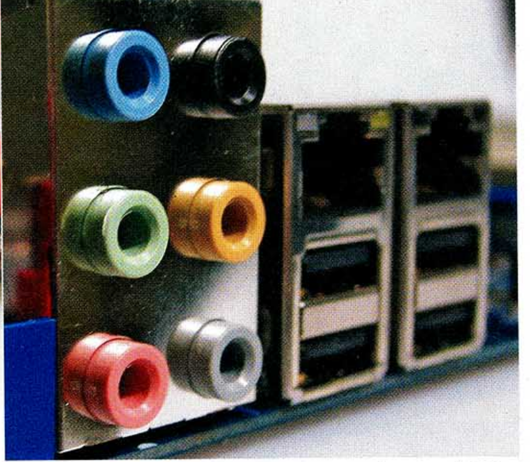
Albatrons PX915P Pro ist das günstigste Intel-Mainboard im Test: Für nur 105 Euro bekommen Spieler eine Sockel-775-Platine mit vier SATA-Anschlüssen, IDE-RAID, zwei PCI-Express-x1-Slots und drei PCI-Steckplätzen. Auf SATA-RAID müssen Sie allerdings verzichten. Passend zum Preis hat sich Albatron entschieden, Speicherbänke für günstigen DDR1-RAM zu verbauen. In den Benchmarks ist das PX915P Pro daher geringfügig langsamer als die Mainboards von MSI und Asus mit DDR2-Speicher. Im BIOS befinden sich alle wichtigen Übertaktungsfunktionen. Zudem erkennt die Albatron-Platine als einziges Intel-Board die Speicher-Latenzen von unseren Corsair-Modulen korrekt. Kleinere Schwächen fielen uns dafür

Testübersicht Mainboards Sockel 939

Mainboard:	AV8	A8V Deluxe	K8T Neo2	K8NSNXP-939
				
Hersteller (Webseite)	Abit (www.abit.nl)	Asus (www.asuscom.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis (Preis-Leist.-Verhältnis)	€ 130,-	€ 130,-	€ 140,-	€ 200,-
Chipsatz	K8T800 Pro	K8T800 Pro	K8T800 Pro	Nforce3 Ultra MCP
BIOS/Board-Vers.	12/1.1	1006/1.01	3.020/1	F3/1.0
Speicher	4xDDR (DDR200-DDR400)	4xDDR (DDR200-DDR400)	4xDDR (DDR200-DDR400)	4xDDR (DDR200-DDR400)
AGP/PCI	AGP 8X/5	AGP 8X/5	AGP 8X/5	AGP 8X/5
USB (2.0)/maximal mögl.	6/8	6/8	6/8	8/8
Sound/LAN/WLAN	ja (5.1)/ja(1.000 Mbit)/nein	ja (7.1)/ja(1.000 Mbit)/nein	ja (7.1)/ja(1.000 Mbit)/nein	ja (7.1)/ja(1.000 MBit)/nein
Laufwerke	2xSATA/2xIDE	4xSATA150/3xIDE	4xSATA150/3xIDE	4xSATA150/2xIDE
Sonstige Ausstattung	Firewire	Firewire, Gameport, WLAN-Adapter	IDE- & Floppy-Rundkabel, Diag-LED,	Firewire, SATA-Blende
Software	OC Guru, EQ, Flashmenu, Blackbox	PC Probe, Update, PC-Cillin 2002	Digicell, C. Center, Live Upd. 3	Norton Internet. Sec., Easytune 4
HT-Link	200-333 MHz (1er-Schritte)	200-300 MHz (1er-Schritte)	200-280 MHz (1er-Schritte)	200-455 MHz (1er-Schritte)
Realer FSB-Takt	204,3 MHz	200,3 MHz	200 MHz	208 MHz
CPU-Multiplikator einstellb.	5-25	-	5-25	5-25
CPU-Spannung (Schritte)	1,5 - 1,85 Volt (0,025-V-Schritte)	-	3,3 % - 15 %	0,8 - 1,7 Volt (0,025 Volt)
Sonstige Spannungseinst.	RAM, AGP, NB, SB, HT-Link	RAM, AGP, V-Link	RAM, AGP, HT-Link	RAM, AGP, HT-Link
Temp. Northbr./Bootdauer	33,8 °C/42 Sekunden	31,6 °C/58 Sekunden	32,8 °C/63 Sekunden	47,7 °C/49 Sekunden
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Stabilitätstest	Teilbestanden	Teilbestanden	Teilbestanden	Teilbestanden
Overclocking	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
Wertung:	**1,74**	**2,01**	**2,03**	**2,68**
Pro/Contra:	+ Hohe Stabilität + Viele Tuning-Möglichkeiten + Beste Speicher-Kompatibilität − Mittelmäßige Ausstattung	+ Sehr gute Spiele-Leistung + Hervorragende Ausstattung − Leichte Stabilitätsprobleme − Multiplikator nicht veränderbar	+ Sehr gute Spiele-Leistung + Gute Ausstattung + Dynamische Übertaktung − Leichte Stabilitätsprobleme	+ Sehr gute Ausstattung + Stabilitätsprobleme − Von Werk stark übertaktet − Vergleichsweise teuer




SERIAL ATA Der IDE-Nachfolger dominiert auf 775- und 939-Boards. Master/Slave-Einstellungen entfallen hier.


ONBOARD-CHIPS Alle Platinen liefern Onboard-Sound und -LAN. Manche Boards sind mit Dual-LAN ausgestattet.

beim Layout auf: Der Aluminium-Kühler auf der Northbridge stört beim Ein- und Ausbau des CPU-Kühlers und der 12-Volt-Stecker ist etwas unglücklich untergebracht.

Intel oder AMD: Wer hat die beste Spieleleistung?

Um die Spieleleistung der AMD- und Intel-Systeme miteinander zu vergleichen, entscheiden wir uns bei den Benchmarks für die aktuellen Bombast-Shooter **Doom 3** und **Far Cry (dt.)**. Dabei kommen die jeweiligen Top-CPUs Athlon 64 FX-53 (2,4 GHz) und Pentium 4 560 (3,6 GHz) mit einer Radeon X800 XT für AGP beziehungsweise PCI Express zum Einsatz. Das Ergebnis ist eindeutig: Beide Testläufe entscheidet der AMD-Prozessor deutlich für sich. Bei **Doom 3** beträgt der Vorsprung der schnellsten AMD-Platine gegenüber dem flinksten Sockel-775-Board stolze 18 Prozent, bei **Far Cry (dt.)** sind es 14 Prozent. Die größtenteils besseren Testnoten für die 775-Systeme ergeben sich aus den Speicherproblemen der 939-Platinen. Hier können die Hersteller aber mit neuen BIOS-Versionen nachbessern. Der Leistungsunterschied zwischen dem Gigabyte-Board mit Nforce3-Ultra-Chipsatz und den übrigen Sockel-939-Kandidaten mit Vias K8T800 Pro ist verschwindend gering. Auch die Platinen mit Sockel 775 liegen leistungstechnisch annähernd gleichauf.

Frank Mischkowski/Daniel Möllendorf



DER SOCKEL DER ZUKUNFT

DANIEL MÖLLENDORF



„Wer jetzt einen neuen PC kauft, sollte auf den Sockel 939 setzen."

Intel geht mit dem Sockel 775 dank PCI Express und DDR2 konsequent Richtung Zukunft. Die ersten Mainboards beweisen, dass die neuen Techniken bereits problemlos und zuverlässig funktionieren. Dabei hat mir besonders das 915P Neo2 Platinum Edition von MSI mit dynamischer Übertaktung und guter Ausstattung gefallen. Sparsame Spieler greifen dagegen zum PX915 Pro. Das 105 Euro günstige Sockel-775-Board von Albatron verfügt über alle wichtigen BIOS-Funktionen und bietet sogar IDE-RAID. Derzeit liegt AMD bei der Spieleleistung allerdings noch vorn. Beispielsweise läuft **Doom 3** auf dem Athlon 64 FX-53 deutlich schneller als mit Intels Top-CPU P4 560 (3,6 GHz). Wer jetzt einen neuen PC kauft, sollte daher auf den Sockel 939 setzen. Wenn Sie ohnehin erst in einem halben Jahr Geld in ein neues System investieren wollen, wird Intels Sockel 775 lukrativer. Bis dahin fällt der Preis für DDR2-Speicher und mehr PCI-Express-Grafikfarten finden ihren Weg in die Händlerregale.

Testübersicht Mainboards Sockel 775

Mainboard:	915P Neo2 Platinum	P5GD2 Premium	AG8-3RD Eye	PX915P Pro
Hersteller (Webseite)	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asuscom.de)	Abit (www.Abit.nl)	Albatron (www.albatron.com.tw)
Preis (Preis-Leist.-Verhältnis)	ca. € 159,- (Befriedigend)	ca. € 239,- (Ausreichend)	ca. € 149,- (Befriedigend)	ca.€ 106,- (Gut)
Chipsatz	Intel 915P	Intel 915P	Intel 915P	Intel 915P
BIOS/Board-Vers.	11/10A	1004/1.14	12.B02/1.0	1.01/F26
Speicher	4xDDR2 (DDR2-400-DDR2-533)	4xDDR2 (DDR2-400-DDR2-600)	4xDDR (DDR333-DDR400)	4xDDR (DDR333-DDR400)
PCI Express x16/x1/PCI	1/2/3	1/3/2	1/3/2	1/2/3
USB (2.0)/maximal mögl.	6/8	6/8	6/8	8/8
Sound/LAN/WLAN	ja(5.1)/ja(1.000 MBit)/nein	ja(7.1)/ja(1.000 MBit)/ja	ja(7.1)/ja(1.000 MBit)nein	ja(7.1)/ja(1.000 MBit)nein
Laufwerke	4xSATA/3xIDE	8xSATA/3xIDE	4xSATA/1xIDE	4xSATA/3xIDE
Sonstige Ausstattung	SATA-RAID, IDE-RAID, IDE-Rundkabel	SATA-RAID, IDE-RAID, Firewire (1394b)	SATA-RAID, Firewire, Satus LED, Guru Clock	IDE-RAID, USB-Blende
Software	CoreCenter, DigiCell, MSI-Tools, PC-Cillin	Win DVD, Win DVD Creator, WinRIP2	OC-Guru, Flash-Menu	PC-Cillin
FSB	200 MHz - 500 MHz	100 MHz - 400 MHz	100 MHz - 300 MHz	200 MHz - 333 MHz
Realer FSB-Takt	202,7	200,7	203,7	200,1
CPU-Multiplikator einstellb.	14 - 18	14 - 18	14 - 18	14 - 18
CPU-Spannung (Schritte)	1,3875 - 1,5500 Volt (0,0125)	1,3875 - 1,7000 Volt (0,0125)	1,3875 - 1,7375 Volt (0,025)	0,850 - 1,600 Volt (0,025)
Sonstige Spannungseinst.	RAM, Northbridge	RAM, Northbridge	RAM, Northbridge	RAM, Northbridge
Temp. Northbr./Bootdauer	37,0 °C, 47 Sekunden	37,0 °C, 61 Sekunden	38,0 °C, 35 Sekunden	35,0 °C, 49 Sekunden
Spiele-Performance	Gut	Gut	Gut	Gut
Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Overclocking	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
Wertung:	**1,68**	**1,80**	**1,84**	**1,88**
Pro/Contra:	+ Dyn. Übertaktung der CPU + Unterstützt DDR2-Speicher + Sehr gute Ausstattung − Leichte Schwächen beim Layout	+ Hervorragende Ausstattung + Wireless LAN − Instabil mit Standard-BIOS − Sehr teuer	+ uGuru Clock: zeigt System-Infos + Sehr gutes Übertakter-BIOS + Übertakten unter Windows − Nur ein IDE-Anschluss	+ Guter Preis + Viele Übertaktungsfunktionen − Kein SATA-RAID − Relativ schwache Ausstattung

Einzeltests

DANIEL MÖLLENDORF



BESTES PRODUKT DER AUSGABE:

Mich hat besonders gefreut, dass mit der Gladiac 940GT die erste Karte der „neuen alten Elsa" zum Test eintraf.

FRANK MISCHKOWSKI

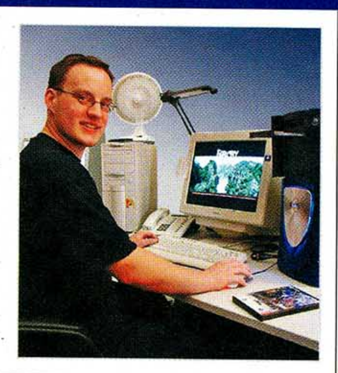


BESTES PRODUKT DER AUSGABE:

Mit viel Freude habe ich den gigantischen Zocker-LCD von Viewsonic getestet. Ein echter Spieler-Traum!

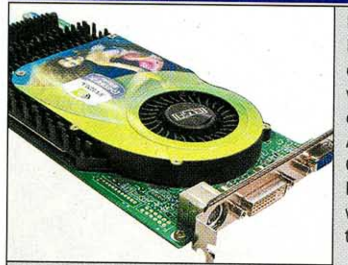
Im Testlabor

Daniel Möllendorf behielt auch beim Test des neuen Dell Spieler-PCs XPS dank ausgeklügelter Ventilation einen kühlen Kopf. Das Zocker-System des bekannten PC-Versenders wartet mit exzellenter Technik auf: Neben dem derzeit schnellsten Pentium-4-Prozessor mit 3,6 GHz ist DDR-2-Speicher und eine PCI-Express-Grafikkarte verbaut. Trotzdem ist die Höllenmaschine flüsterleise. Alle weiteren Informationen und Benchmarks finden Sie in unserem Einzeltest auf Seite 170!



hardware

GRAFIKKARTE



Gladiac 940GT

ELSA | CA. € 429,-
www.elsa.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr gute Leistung, auch bei Qualitätseinstellungen
Viel Spielraum für Übertakter
Vergleichsweise fairer Preis für High-End-Bereich

CONTRA Der Lüfter ist mit 3,5 Sone deutlich wahrnehmbar

WERTUNG 1,52	
AUSSTATTUNG	1,65
EIGENSCHAFTEN	1,07
LEISTUNG	1,62

Elsa ist zurück! Nachdem die deutsche AG Konkurs anmelden musste, scheiterte auch die Neue Elsa GmbH. Nun hat die nach wie vor erfolgreiche taiwanische Niederlassung entschlossen, den europäischen Markt in Angriff zu nehmen. Dazu verwendet Elsa Grafikchips von Nvidia und Ati. Die Radeon-Karten hören auf die Bezeichnung Falcox, während die 3D-Platinen mit Nvidia-Chip unter dem Markennamen Gladiac erscheinen.

SPIELELEISTUNG SATT Besonders interessant ist die Gladiac 940GT. Der verwendete Nvidia-Chip Geforce 6800 GT unterscheidet sich von dem Ultra-Modell nur durch einen 50 MHz niedrigeren Takt, die 16 Pixel-Pipelines hat Nvidia dagegen beibehalten. Auch der Speichertakt wurde lediglich um 50 MHz DDR gesenkt. In Spielen ist die Gladiac 940GT daher kaum langsamer als eine rund 80 Euro teurere 6800 Ultra. In vielen Benchmarks setzt sich die Karte sogar vor die Radeon X800 XT. Erst bei hohen Werten für Kantenglättung und anisotroper Filterung muss sich das GT-Modell Atis Flaggschiff geschlagen geben. Dank des Übertaktungspotenzials der 940GT konnten wir den Leistungsunterschied zur 6800 Ultra ausgleichen.

AUSSTATTUNG UND FAZIT Elsa legt seiner 6800 GT im Referenzdesign die Vollversionen von **Rainbow Six 3**, **Will Rock** und **Tomb Raider: The Angel of Darkness** bei. Auch ein Videokabel sowie ein DVI-VGA-Adapter befinden sich im Lieferumfang. Fazit: Elsa feiert sein Deutschland-Comeback in Form der Gladiac 940GT mit einer ordentlichen Ausstattung, viel Übertaktungsspielraum und einer sehr guten Performance zum fairen Preis von 429 Euro. Lediglich der 3,5 Sone laute Lüfter stört empfindliche Spieler-Ohren.

ALTERNATIVEN Die AX 800 XT von Asus lässt die 940GT bei Qualitätseinstellungen hinter sich, kostet jedoch stolze 529 Euro. Wer weniger Geld ausgeben will, greift zur Geforce 6800 von MSI für 339 Euro. Den Test der NX6800-TD128 finden Sie auf der nächsten Seite. (dm)

FESTPLATTE



Deskstar 7K250

HITACHI | CA. € 189,-
www.hitachigst.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr hohe Kapazität
Hohe Transferleistung
Extrem geringes Betriebsgeräusch
36 Monate Garantie

WERTUNG 1,54	
AUSSTATTUNG	1,30
EIGENSCHAFTEN	1,90
LEISTUNG	1,50

Hitachi liefert mit der neuen Deskstar-7K250-Festplattenserie gleich mehrere Modelle ins Testlabor. Für Spieler ist die 250-GByte-Variante mit der kryptischen Bezeichnung HDS722525VLSA80 interessant, da sie im Handel für unter 200 Euro zu haben ist und gute bis sehr gute Ergebnisse liefert. Das Betriebsgeräusch ist mit 0,8 Sone praktisch unhörbar und macht das Gerät auch für Silent-Systeme interessant. Die SATA-Platte mit acht MByte Cache dreht trotzdem die Speicherscheiben mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Der Leistungstest ist ebenfalls vielversprechend: Die Transferraten liegen bei 49,8 MByte pro Sekunde (Lesen) und 47,4 MByte pro Sekunde (Schreiben) – hervorragend! Mit 36 Grad wird das Speichermonster allerdings kuschelig warm. Eine gute Gehäuselüftung ist also Pflicht!

ALTERNATIVEN Die IDE-Variante HDS722525VLAT80 mit 200 GByte Kapazität ist für 136 Euro erhältlich. Wer noch mehr Kapazität (400 GByte) benötigt, greift zur Hitachi HDS724040KLSA80. (fm)

SOUNDKARTE



Cubase System 2

STEINBERG | CA. € 299,-
www.steinberg.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO USB-Audio-Interface mit allen wichtigen Anschlüssen
Komplette Software für Musikproduktion im Paket
Gedruckte, ausführliche Handbücher

CONTRA Die VST-Instrumente sind stark abgespeckt

WERTUNG 1,52	
AUSSTATTUNG	1,10
EIGENSCHAFTEN	1,40
LEISTUNG	1,70

Steinberg liefert mit Cubase System 2 ein Rundum-sorglos-Paket für den Musik-Einsteiger. Das Bundle enthält neben dem Sequenzer Cubase SE einige virtuelle Instrumente (VSTi) in Form von Piano-, Synthesizer-, Gitarren- und Drum-Modul sowie ein USB-Audio-MIDI-Interface. Für die Einarbeitung in den Audio-MIDI-Sequenzer, eine abgespeckte Version des Profi-Programms Cubase SX, brauchen Einsteiger Zeit, das zahlt sich aber durch die mannigfaltigen Bearbeitungsmöglichkeiten von Noten und Waves, die geboten werden, aus. Die Installation der Hardware klappt problemlos: Einfach das Audio-Interface an einen freien USB-2.0-Port anschließen und die nötigen Treiber installieren – fertig. Es stehen Ihnen nun mehrere Anschlüsse zur Verfügung, an denen Equipment wie Mikrofon, E-Gitarre und externer Synthesizer angeschlossen werden. In unserem Test klappte die Aufnahme von Gesang und E-Gitarre problemlos, die Wandler sind gut.

ALTERNATIVEN Bei der Software können weniger enthusiastische Einsteiger zu den Produkten von Magix greifen. (fm/fn)

vergleichstest

ARBEITSSPEICHER



VS256MB400

CORSAIR | CA. € 50,-
www.corsairmemory.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Vergleichsweise gut für Übertakter geeignet
Ordentliches Preis-Leistungs-Verhältnis

CONTRA Geringe Speichergröße
Wenig Spielraum bei den Speicherlatenzen

WERTUNG		
2,13	AUSSTATTUNG	3,25
	EIGENSCHAFTEN	1,40
	LEISTUNG	2,00

Mit der Value-Select-Reihe beweist der RAM-Spezialist Corsair, dass er auch günstig kann. In unserem Testcenter musste sich ein Modul mit der Bezeichnung VS256MB400 beweisen. „VS" steht für „Value Select", „256MB" deutet die Speichergröße an und die „400" bedeutet, dass es sich um DDR400-RAM handelt. Auf die traumhaften Latenzzeiten 2-2-2-5 von Corsairs neuer Pro-Reihe müssen Käufer der günstigen Variante verzichten – der VS256MB400 verfügt über Speichertimings von 2,5-3-3-7. Auch mit manuellem Tuning erreichten wir kaum bessere Latenzen. Den Takt konnten wir dagegen auf 440 MHz effektiv erhöhen. Somit bietet Corsairs Value-Select-Modul ordentliche Übertaktungsergebnisse zum guten Preis von 50 Euro. 256 MByte sind für Mainboards mit nur drei RAM-Bänken allerdings zu wenig.

ALTERNATIVEN Wer die beste Spieleleistung will, greift zum TWINX 1024-3200 Pro von Corsair. Sparsame Spieler kaufen Infineons DDR400-Speicher. No-Name-Module sollten Sie dagegen unbedingt meiden. (dm)

MP3-PLAYER IM VERGLEICHSTEST



Red Rock S21

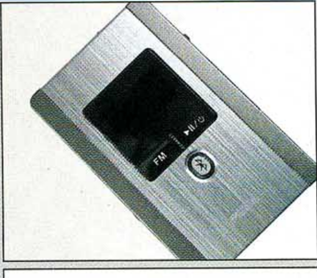
TWINMOS | CA. € 120,-
www.twinmos.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Angenehme Größe
Integrierte Update-Funktion

CONTRA Durchschnittlicher Klang
Extrem kleine Bedienelemente

WERTUNG		
2,24	AUSSTATTUNG	2,45
	EIGENSCHAFTEN	2,30
	LEISTUNG	2,15



Mega Player 516 BT

MSI | CA. € 170,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Durch SD-Speicherkarten erweiterbar
Lademöglichkeit über USB und beiliegendes Ladegerät

CONTRA Bluetooth-Funktion nur für Telefone
Mitgelieferte Ohrhörer schlecht

WERTUNG		
2,11	AUSSTATTUNG	2,35
	EIGENSCHAFTEN	2,20
	LEISTUNG	2,00

Mit dem Twinmos Red Rock und dem MSI Mega Player Bluetooth haben wir uns zwei kompakte MP3-Player mit Radio und Aufnahmefunktion ins Testlabor geholt. Beide Geräte verfügen über 256 MByte Kapazität und werden über die USB-Schnittstelle mit Audiomaterial versorgt. An Zubehör liegen Ohrhörer, Tasche und USB-Kabel bei. Im Karton des MSI Mega Player Bluetooth befindet sich zusätzlich ein Ladegerät, da MSI auf einen internen Akku setzt. Twinmos vertraut dagegen bei dem Red Rock auf die Kraft einer AAA-Batterie.

Der Red Rock passt mit seinen geringen Maßen von 7,3 x 2,4 x 2,7 Zentimetern in jede Hosentasche. Das Gewicht von 50 Gramm macht ihn zum echten Leichtgewicht, was sich aber auch in der Verarbeitung niederschlägt. Display und Tasten verfügen über eine Hintergrundbeleuchtung. Letztere sind aber durch ihre Miniaturgröße kaum von europäischen Durchschnittsfingern zu bedienen. Der mit 56 Gramm ebenfalls federleichte MSI Mega Player Bluetooth (5,4 x 8,6 x 1,1 Zentimeter) fällt zunächst durch seine stabile und hochwertige Verarbeitung auf. Das zweifarbige, grafikfähige Display ist auch bei widrigen Lichtverhältnissen gut zu lesen, eine Hintergrundbeleuchtung der Tasten fehlt aber. Im Betrieb offenbaren sich einige Schwächen: Der Spielkamerad liest zwar die MP3-Tags aus, kann aber mit Verzeichnissen gar nichts anfangen und sortiert so alle Dateien auf eine Ebene. Folglich gestaltet sich die Navigation durch den Musikwust per Wippschalter doppelt schwierig, da dieser gerne mal ein paar Titel überspringt. Als Besonderheiten preist MSI die Erweiterbarkeit durch SD-Speicherkarten an – ein gutes Konzept! Die Bluetooth-Funktion dient leider nicht der drahtlosen Datenübertragung zum PC, sondern nur der Kommunikation mit wenigen Handy-Modellen – schade, hier hätte MSI einen echten Mehrwert schaffen können. Die Ohrhörer sind bei beiden Playern von durchschnittlicher Qualität. Fazit: Für kurzweilige Musikunterhaltung sind beide Player geeignet. Der Red Rock überzeugt vor allem durch seinen Preis. MSI punktet mit Design und Erweiterbarkeit.

ALTERNATIVEN: Wer ein bisschen tiefer in die Tasche greift, bekommt bei vielen Herstellern ab 300 Euro einen Festplatten-MP3-Player mit 20 GByte Kapazität. (fm)

MONITOR



VP201b

PC Games Award TOP-PRODUKT 10/2004

VIEWSONIC | CA. € 999,-
www.viewsonic.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Geringe Reaktionszeit und voll spieletauglich
Brillantes Bild mit guter Helligkeitsverteilung
Höhen-, Dreh- und Neigemöglichkeit vorhanden

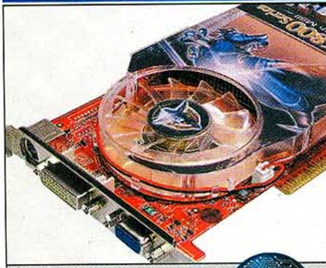
CONTRA Bedingt durch die TFT-Diagonale recht teuer

WERTUNG		
1,82	AUSSTATTUNG	1,53
	EIGENSCHAFTEN	2,45
	LEISTUNG	1,71

Bereits auf der CeBIT präsentierte Viewsonic den 201b und seinen silbernen Bruder 201s als neue Spieler-TFT-Generation. Nun sind die 20-Zoll-Riesen (51 Zentimeter Bilddiagonale) endlich lieferbar und müssen sich im Testlabor beweisen. Die Reaktionszeit liegt nach unserer Messmethode bei 29 Millisekunden (Herstellerangabe: 16 ms), in Actionspielen konnten wir keine Schlieren erkennen. Der horizontale und vertikale Blickwinkel beträgt 178 Grad und die optimale Auflösung 1.600x1.200 Bildpunkte. Bildschärfe und Farbbrillanz des Monitors sind sehr gut. Außerdem lässt sich das Display bis zu 90 Grad in der Höhe verstellen und auch neigen. Den PC können Sie per D-Sub (RGB) oder DVI-A anschließen. Die Helligkeit lässt sich von 24 bis 160 Candela pro Quadratmeter regeln. Die Helligkeitsverteilung ist gut, die maximale Abweichung vom Durchschnitt liegt bei sieben Prozent. Im Betrieb verbraucht das LCD nur 52 Watt, im Stand-by sind es unter fünf Watt.

ALTERNATIVEN: Im 19-Zoll-Bereich setzt Iiyama mit dem E481S neue Maßstäbe. (fm)

GRAFIKKARTE



NX6800-TD128

PC Games Award PREISTIPP 10/2004

MSI | CA. € 339,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Regler für Lüfterlautstärke
Spielepaket mit drei Vollversionen

CONTRA Verliert bei Qualitätseinstellungen relativ viel Leistung

WERTUNG		
1,79	AUSSTATTUNG	1,75
	EIGENSCHAFTEN	1,12
	LEISTUNG	2,03



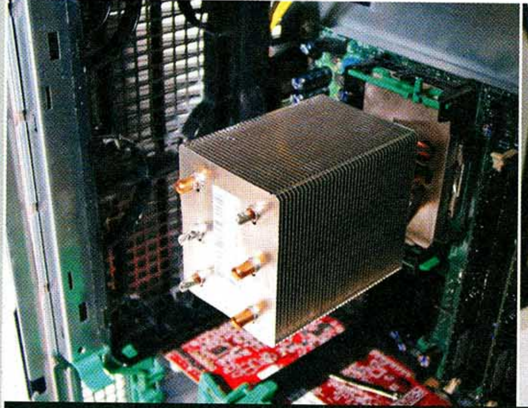
AUFGEDREHT Per Schieberegler können Sie die Lüfterdrehzahl einstellen.

Grafikkarten mit Nvidias Geforce-6800-Chip sind derzeit die günstigsten Modelle der neuen 3D-Generation. Im Gegensatz zu 6800 GT und 6800 Ultra verfügen diese über 12 Pixel-Pipelines anstelle von 16 Pipes. Auch die Taktfrequenzen sind im Vergleich niedriger. So arbeitet der Grafikchip mit 325 MHz und der 128 MByte große DDR3-Speicher taktet mit 350 MHz DDR. Dafür beherrschen 6800er-Karten ebenfalls das neue Shader-Modell 3.0.

INDIVIDUELLES DESIGN MSI verlässt sich bei der NX6800-TD128 nicht auf das Referenzdesign von Nvidia, sondern verwendet eine eigene Kühlkonstruktion. Der große Kühlblock besteht komplett aus Kupfer und bedeckt den Grafikchip und die Speichermodule. Besonders praktisch ist die Lüftersteuerung: Über einen kleinen Regler am Kupferkühler können Sie damit die Drehzahl des Lüfters bestimmen. Wählen Sie unbedingt die niedrigste Stufe – der Grafikchip bleibt mit dieser Einstellung unbedenklich kühl und der Lüfter ist mit 1,9 Sone angenehm leise; der Referenz-Lüfter nervt dagegen mit 3,4 Sone. Auch die Software-Ausstattung ist großzügig. So bekommen Käufer **Prince of Persia, XIII, Uru** und Win DVD gratis mitgeliefert.

PREIS-LEISTUNG In unseren Spiele-Benchmarks platziert sich die Geforce 6800 hinter Atis Radeon-X800-Reihe und den teureren 6800-Varianten. Während der Unterschied zu den Spitzen-Modellen in 1.024x768 noch gering ist, fällt die Geforce 6800 bei vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung deutlich zurück. Hier rächen sich die Beschränkung auf 12 Pixel-Pipelines und die niedrigen Taktraten. Dafür ist die MSI-Karte schneller und sogar günstiger als Radeon-9800-XT-Platinen. Zudem hat die NX6800-TD128 erstaunliche Übertaktungsreserven. So konnten wir den Chiptakt von 325 MHz auf 400 MHz anheben. Den Speichertakt erhöhten wir um satte 115 MHz DDR auf 465 MHz DDR, wodurch die Spieleleistung der 339 Euro günstigen Karte stark ansteigt.

ALTERNATIVEN Die derzeit schnellste Grafikkarte ist die Winfast A400 Ultra TDH von Leadtek mit Geforce 6800 Ultra. Der Preis ist mit 529 Euro allerdings enorm. Bei aktuellen Spielen immer noch schnell und außergewöhnlich günstig ist dagegen Sapphires Radeon 9800 Pro. (dm)


KÜHLGIGANT Der CPU-Kühler (links) ist mit einer Plastikabdeckung abgeschirmt, die warme Luft wird so direkt nach außen befördert.

Blaues Wunder



Bei der XPS-Reihe verlässt sich Dell auf absolute High-End-Hardware für Spieler.

Auf www.dell.de bietet der PC-Riese drei unterschiedlich leistungsstarke XPS-Systeme an. In allen drei Modellen kommt ein 925X-Board zum Einsatz, welches ausschließlich DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten unterstützt. Je nach Kontostand wählen Sie Komponenten wie Prozessor, Grafikkarte oder Festplatte aus dem Angebot von Dell. In unserem Test kommt eine Variante des Topmodells „Ultimativ" mit einem P4 560 (3,6 GHz) anstelle des P4 550 (3,4 GHz) und stolzen 2 GByte DDR-2-RAM zum Einsatz (Standard: 1 GByte). Der extrem schnellen Kombination aus Speicher und CPU steht eine Radeon X800 XT zur Seite. Auch bei den übrigen Komponenten geht Dell mit zwei Serial-ATA-Festplatten (jeweils 250 GByte), DVD-Brenner und einer Soundblaster Audigy 2 keine Kompromisse ein.

Erstklassige Spieleleistung

72 Bilder pro Sekunde bei **Doom 3**: Dells „Ultimativ"-System bewältigt den Horror-Shooter mit Bravour. Auch bei zweifacher Kantenglättung stellt das Rechenmonster **Doom 3** absolut flüssig dar. In **Far Cry (dt.)** reicht es dank der schnellen X800 XT sogar für die höchstmöglichen Qualitätseinstellungen. Unser Vergleichs-PC mit Athlon XP 3200+, 1 GByte DDR-1-Speicher und Radeon X800 Pro hält mit diesen rekordverdächtigen Ergebnissen nicht mit.

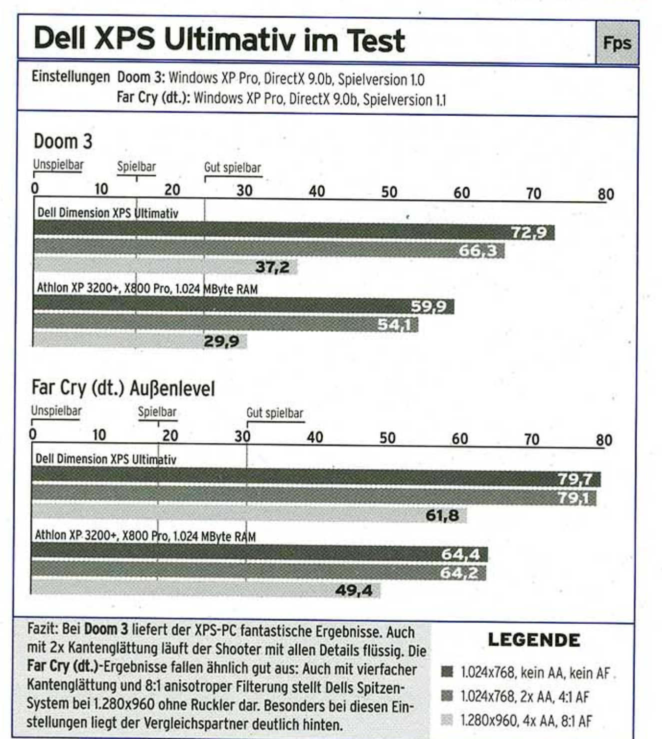
Die äußeren Werte zählen

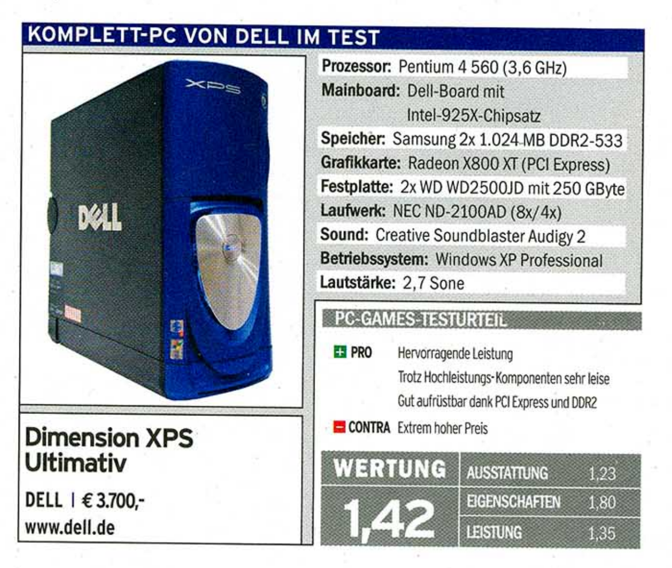
Markenzeichen der XPS-Serie ist das neue Gehäuse in edlem Blau. Das Dell-Logo in der Vorderseite wird von hellen LEDs beleuchtet – die Farbe können Sie im BIOS einstellen. Zudem befinden sich in der Gehäusefront neben Sound- und Firewire-Anschlüssen zwei USB-Ports. Besonderer Clou ist die Kühlung: Auf der CPU sitzt ein großer Kühlblock mit feinen Aluminium-Lamellen und sechs Heatpipes. Über eine Plastikabdeckung wird die entstehende Abwärme von zwei Lüftern aus dem Gehäuse geleitet. Auch die übrigen Hitzequellen wie die Festplatten und Netzteil sind thermisch voneinaner getrennt. So ist der PC im Betrieb trotz hitzigem P4-Prozessor mit Prescott-Kern lediglich 2,7 Sone leise.

Fazit

Dells Einstieg in den Bereich der Komplett-PCs für Spieler ist mehr als gelungen. Die XPS-Reihe verfügt über ein ausgeklügeltes Gehäuse und Komponenten der jüngsten Hardware-Generation. Dieser Top-PC schreckt allerdings durch einen immensen Preis ab.

Daniel Möllendorf





Celeron D 335

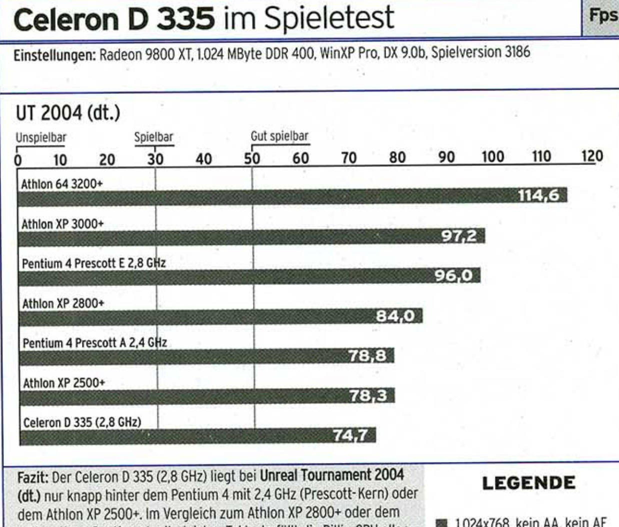
Mit dem Prescott-Kern will Intel den Celeron wieder konkurrenzfähig machen.



Wie der P4 für den Sockel 775 wird der neue Celeron D mit einem abstrakten Namensschema bezeichnet. Das aktuelle Top-Modell Celeron D 335 (2,8 GHz) haben wir im Test auf seine Spieleleistung geprüft. Aktuelle Celeron-CPUs (Northwood) enttäuschen mit einer schwachen Performance. Beim neuen Modell taktet Intel daher den FSB mit 133 MHz QDR anstelle von 100 MHz QDR. Zudem wurde der L2-Cache auf 256 Bit verdoppelt. Im Vergleich zu vollwertigen P4-CPUs (Prescott) mit 1.024 kByte L2-Cache und einem 200 MHz QDR schnellen FSB ist das recht wenig. Dafür besitzt der Celeron D 335 alle weiteren Vorteile der Prescott-Architektur wie den Befehlssatz SSE3. Zudem wurde der L1-Daten-Cache auf 16 kByte verdoppelt.

Performance und Fazit

In unseren Benchmarks liefert der Celeron D 335 ordentliche Ergebnisse und platziert sich mit 74,4 Fps bei **UT 2004 (dt.)** knapp hinter dem Athlon XP 2500+. Ein P4 mit Prescott-Kern ist bei gleicher Taktrate allerdings 28 Prozent schneller. Immerhin konnten wir den 2,8-GHz-Celeron auf 3,5 GHz übertakten. Das eigentliche Problem des Celeron D 335 ist jedoch der Preis von rund 129 Euro – der Athlon XP 2500+ ist günstiger und schneller. Erst wenn der vermeintliche „Billig-Prozessor" im Preis fällt, wird er zur Alternative für Spieler. (dm)





Da ist mehr für Sie drin!

Die beste Hardware nützt nichts, wenn unerwünschte Programme die Systemleistung beeinträchtigen. Wir zeigen Ihnen, was Sie dagegen tun können.

Wer kennt das Problem nicht: Spätestens nach einem halben Jahr stockt der PC beim Arbeiten unter Windows, der Systemstart dauert eine halbe Ewigkeit und alle Spiele laufen deutlich langsamer als beim frisch installierten System. Wir zeigen Ihnen, wie Sie verschenkte System-Ressourcen zurückgewinnen und Ihren PC optimieren.

Vor dem Start

Auf der Suche nach dem Performance-Gral sollten Sie zunächst alle Gerätetreiber auf den neuesten Stand bringen. Besonders wichtig sind hier die Chipsatztreiber des Mainboards und die Grafikkartentreiber. Beide bekommen Sie auf der Heft-DVD beziehungsweise -CD. Des Weiteren ist es für Spiele elementar, dass sich die aktuelle DirectX-Version (derzeit: 9.0c) auf dem System befindet. Zudem sollten Sie Ihr Windows ständig über www.windowsupdate.com aktualisieren, auch um Sicherheitslücken zu schließen.

VSync deaktivieren

Sind diese Maßnahmen vorgenommen, geht es ans Eingemachte. Zunächst schalten wir die Bildsynchron-Funktion, den so genannten VSync, ab. Ist dieser aktiviert, wird die Grafikkarte unter Umständen gebremst: Sie darf dann nicht mehr Bilder anzeigen, als der Monitor aufgrund der Wiederholfrequenz pro Sekunde darstellen kann. Da aber aktuelle Spiele wie **UT 2004 (dt.)** in einigen Szenen deutlich schneller laufen, wird die Rechnerleistung künstlich beschnitten und der Benchmark-Wert verfälscht. Bei Ati-Grafikkarten finden Sie den Schalter in den Anzeige-Eigenschaften unter „Einstellungen"– „Erweitert" – „3D". Wählen Sie „3D-Einstellungen für Direct3D" – „Benutzerdefiniert" und stellen Sie den Schalter „Vertikale Synchronisation" auf „Immer Aus". Klicken Sie anschließend auf „Übernehmen". Wiederholen Sie danach die Schritte bei den „3D-Einstellungen für OpenGL". Speichern Sie die Änderungen mit Klick auf „Ok". Nvidia bietet im Treibermenü unter „Leistungs- & Qualitätseinstellungen" ebenfalls einen Schalter an, mit dem Sie VSync ein- und ausschalten können. Der Schalter wirkt sich sowohl auf Direct3D- als auch auf OpenGL-Anwendungen aus.

Bildschirmfrequenz richtig einstellen

Wir empfehlen Ihnen, einen analogen Röhrenmonitor mit mindestens 85 Hz zu betreiben. Diese flimmerfreie Wiederholfrequenz ist Standard. Liegt der Wert darüber, muss die Grafikkarte häufiger auf den 3D-Beschleuniger zugreifen, was ein wenig Speicherbandbreite kostet. Bei aktuellen Karten spielt das zwar fast keine Rolle mehr, sicherheitshalber sollten Sie die Einstellung aber prüfen: Tippen Sie unter „Start" – „Ausführen" „dxdiag" ein, bestätigen Sie ein etwaiges Hinweisfenster mit „Ja". Klicken Sie auf „Weitere Hilfe" – „Außer Kraft setzen" – „Wert für Außerkraftsetzung". Jetzt können Sie einen Wert für alle Auflösungen angeben. VORSICHT: Der eingetragene Wert darf keinesfalls höher sein als die Zahl der Bilder, die der Monitor maximal darstellen kann. Viele Flachbildschirme können zum Beispiel höchstens 75 Bilder pro Sekunde darstellen. Tragen Sie also je nach Monitor 85 oder 75 ein. Dieser Wert gilt nur für Direct3D-Spiele. Für OpenGL-Spiele sollten Sie die Bildwiederholfrequenz über die Anzeige-Eigenschaften ändern. Wählen Sie dort unter „Monitor" die passende Frequenz aus. Einige Ati-Karten akzeptieren den Wert allerdings nur dann,

So optimieren Sie Ihr BIOS

Nur mit den richtigen BIOS-Einstellungen bringt Ihr Spiele-PC die volle Leistung. Wir zeigen Ihnen, wie sie hier schnell und einfach tunen.

Für viele Spieler ist das BIOS ein Buch mit sieben Siegeln. Dabei können Sie schon mit wenigen Handgriffen die Performance Ihres Systems merklich steigern. Zudem verschlechtern falsche Einstellungen die Spieleleistung enorm. Um in das BIOS-Menü zu gelangen, drücken Sie – unmittelbar nachdem Sie den PC eingeschaltet haben – die Taste „Entf" oder „F1". Über den Eintrag „Load Optimized Defaults" oder „Load Performance Defaults" können Sie automatisch die vom Mainboard-Hersteller festgelegten Bestwerte aufrufen. Nachdem Sie das BIOS mit „Save & Exit" verlassen haben, wird Ihre Hardware optimal angesteuert. In der folgenden Tabelle zeigen wir, wie Sie bei Mainboards mit aktuellen Chipsätzen von Nvidia oder Via das BIOS richtig einstellen. Alle aufgeführten Punkte finden Sie gewöhnlich unter „Advanced Chipset Features" oder „Frequency/Voltage Control". Falls Ihr PC nach einer Änderung im BIOS nicht mehr startet, können Sie einfach die Standardwerte laden. Versetzen Sie dazu den Jumper „Clear CMOS" und stecken Sie ihn anschließend wieder zurück. Die Position des Jumpers wird im Mainboard-Handbuch beschrieben.

VIA KT600/KT880/KT400(A)/KT333

	Sicher	Schnell	Empfehlung
AGP Fast Writes:	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode:	1x	8x	Auto
AGP Aperture Size:	128M	128M	128M
CAS Latency TCL:	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay TRCD:	3T	2T	By SPD
RAS Precharge TRP:	3T	2T	By SPD
Bank Active Time TRAS:	6T	5T	By SPD
Fast Read to Write Turnaround:	Disabled	Enabled	Enabled
Bank Interleaving:	Disabled	4 way	4 way
SDRAM Command Rate:	2T	1T	2T (1T bei KT400)
Queue Depth:	2	4	4
Burst Length:	4	8	8
Active to Command:	3T	2T	2T
Continous DRAM Request:	Disabled	Enabled	Enabled
Delayed Transaction:	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching:	Disabled	Enabled	Disabled

wenn der Monitor im Grafikkartentreiber korrekt eingetragen wurde. Prüfen Sie die Einstellung unter „(Ati) Anzeige" – „Monitor" und installieren Sie gegebenenfalls den Monitortreiber von der Hersteller-Webseite.

Windows-Dienste abschalten

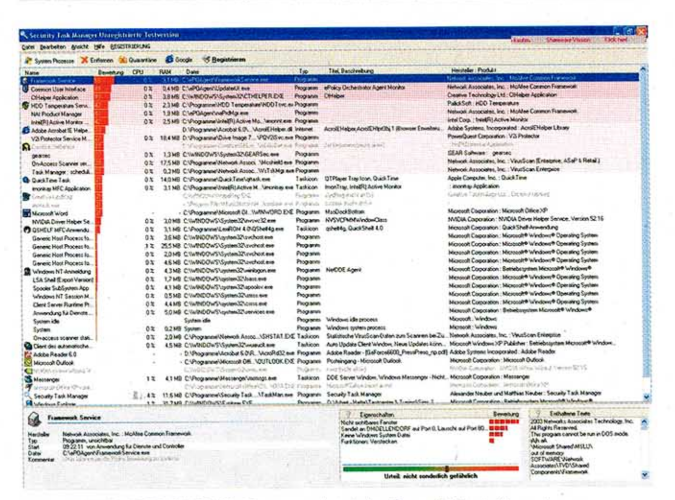
Windows XP startet nach der Installation einige Dienste und Programme, die den Rechner ausbremsen. Für den Benchmark-Test sollten Sie diese abschalten. Eine Liste der Dienste finden Sie unter „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste". Deaktivieren Sie sowohl Nachrichtendienst, IMAPI-CD-Brenn-COM-Dienste und Indexdienst. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den jeweiligen Dienst und wählen Sie nach „Eigenschaften" „Beenden". Für das dauerhafte Abschalten klicken Sie unter „Starttyp" auf „Deaktiviert". Das ist vor allem beim Nachrichtendienst sinnvoll – Spammer haben diese Sicherheitslücke entdeckt und versenden darüber nervige Werbebotschaften. Bestätigen Sie die Änderungen anschließend mit „Ok". Die automatischen Updates gehören ebenfalls ausgeschaltet: Rechtsklicken Sie auf den Arbeitsplatz, wählen Sie „Eigenschaften". Entfernen Sie das Häkchen bei „Automatische Updates" – „Den Computer auf dem neuesten Stand halten [...]". Übernehmen Sie und rufen Sie anschließend die Registerkarte „Systemwiederherstellung" auf. Dort setzen Sie das Häkchen vor „Systemwiederherstellung auf allen Laufwerken deaktivieren".

Hintergrundprozesse beenden

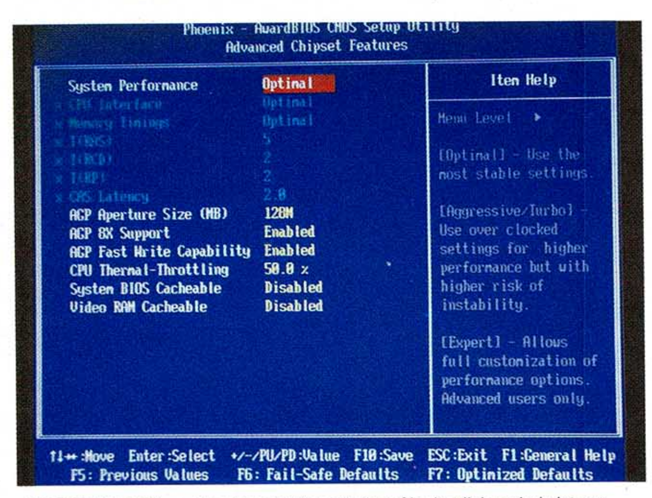
Wenn der PC bereits beim Arbeiten unter Windows sehr langsam ist und Spiele häufig von Nachladepausen unterbrochen werden, sind gewöhnlich Prozesse schuld, die unauffällig im Hintergrund laufen. Even-

Nvidia Nforce/Nforce2/Nforce2 Ultra 400

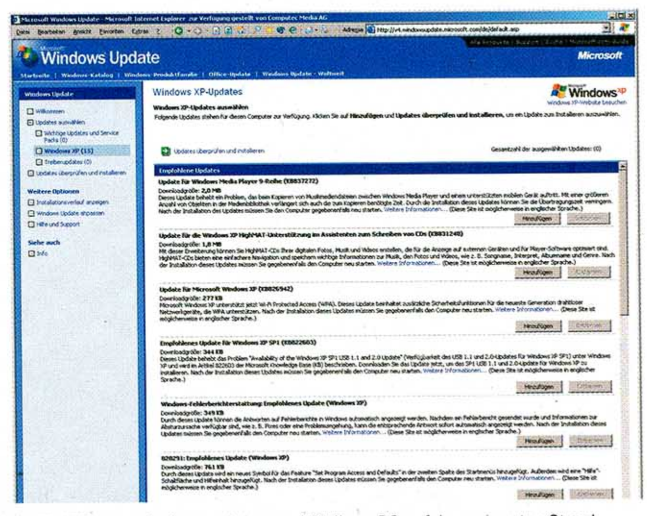
	Sicher	Schnell	Empfehlung
AGP Fast Writes:	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode:	1x	8x	8x Enabled
AGP Aperture Size:	128M	128M	128M
CAS Latency TCL:	2.5T	2T	Aggressive
RAS to CAS Delay TRCD:	4T	2T	Aggressive
RAS Precharge TRP:	4T	2T	Aggressive
Bank Active Time TRAS:	7T	5T	Aggressive
CPU Interface:	Optimal	Aggressive	Aggressive
Memory Frequency:	By SPD	Sync	Sync
System Performance:	Optimal	Aggressive	Aggressive



WINDOWS-PROZESSE Alle Prozesse listet der Security Task Manager.



BIOS-TUNING Mit wenigen Handgriffen erhalten Sie deutlich mehr Leistung.

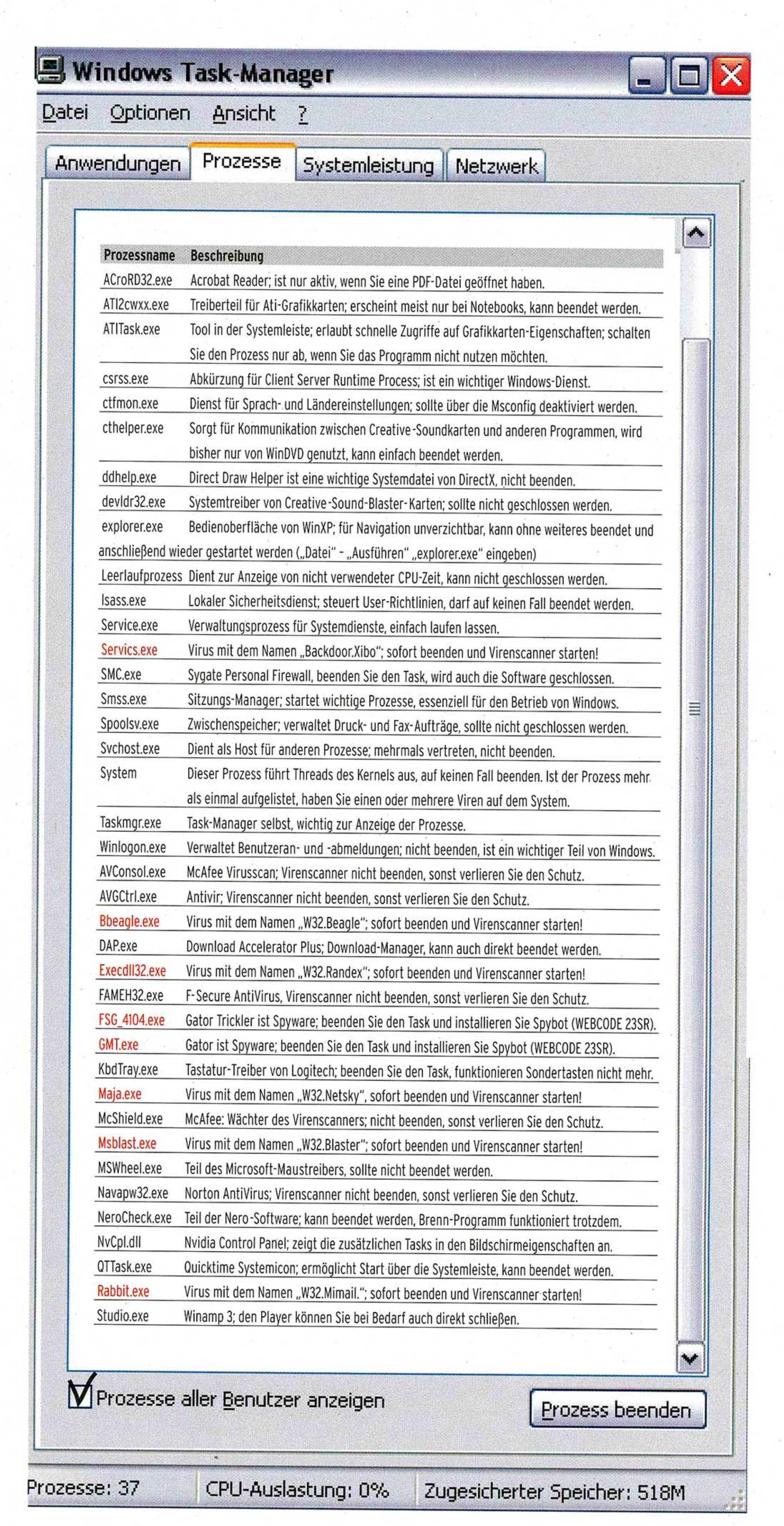


UPDATE www.windowsupdate.com hält Ihren PC auf dem neuesten Stand.

tuell haben sich aber auch Würmer oder Viren in Ihrem Rechner eingenistet. Um diese aufzuspüren, benutzen Sie den Windows Task-Manager. Starten Sie das Programm, indem Sie „Strg“, „Alt“ und „Entf“ gleichzeitig drücken. Wenn Sie das Service Pack 1 von Windows XP installiert haben, betätigen Sie zusätzlich die Schaltfläche „Task-Manager“. In der Liste werden nun durchschnittlich 20 Prozesse aufgeführt, die im Hintergrund ihren Dienst verrichten. Manche davon sind für den Betrieb erforderlich, bei anderen handelt es sich jedoch um überflüssige Ressourcen-Fresser. Welche Prozesse sinnvoll sind und welche Anwendungen Sie besser schließen sollten, erfahren Sie in der nebenstehenden Tabelle.

Autostart aufräumen

Um zu erkennen, ob ein Prozess unnötig Systemleistung verbraucht, beenden Sie alle gestarteten Programme. Im Task-Manager sollte der „Leerlaufprozess“ nun bei 99 Prozent CPU-Auslastung liegen, das heißt: Die volle Systemleistung steht zur Verfügung. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie, welches Programm den Prozessor stark auslastet. Klicken Sie auf den „Start“-Button und geben Sie den Namen des entsprechenden Prozesses ein. Überprüfen Sie nun, in welchem Verzeichnis sich die zugehörige Datei befindet. Wenn Sie das Programm nicht kennen, sollten Sie es zunächst per Task-Manager beenden. Damit das unerwünschte Programm beim nächsten Systemstart nicht erneut geladen wird, betätigen Sie den „Start“-Button, wählen Sie „Ausführen“ und geben Sie nun „msconfig“ ein. Unter der Registerkarte „Systemstart“ entfernen Sie das Häkchen bei dem entsprechenden Eintrag und starten den PC neu. Wer sich nicht ganz sicher ist, welcher Prozess gebraucht wird, kann sich mit dem Security Task Manager von www.neuber.com/taskmanager/ anzeigen lassen, von welchem Hersteller ein Programm stammt. Zudem gibt das praktische Programm eine Einschätzung über die Gefährlichkeit eines Prozesses. Das Tool ist allerdings nur eine kostenlose, zeitlich beschränkte Demo. (dm), (fm)



Prozessname	Beschreibung
ACroRD32.exe	Acrobat Reader; ist nur aktiv, wenn Sie eine PDF-Datei geöffnet haben.
ATI2cwxx.exe	Treiberteil für Ati-Grafikkarten; erscheint meist nur bei Notebooks, kann beendet werden.
ATITask.exe	Tool in der Systemleiste; erlaubt schnelle Zugriffe auf Grafikkarten-Eigenschaften; schalten Sie den Prozess nur ab, wenn Sie das Programm nicht nutzen möchten.
csrss.exe	Abkürzung für Client Server Runtime Process; ist ein wichtiger Windows-Dienst.
ctfmon.exe	Dienst für Sprach- und Ländereinstellungen; sollte über die Msconfig deaktiviert werden.
cthelper.exe	Sorgt für Kommunikation zwischen Creative-Soundkarten und anderen Programmen, wird bisher nur von WinDVD genutzt, kann einfach beendet werden.
ddhelp.exe	Direct Draw Helper ist eine wichtige Systemdatei von DirectX, nicht beenden.
devldr32.exe	Systemtreiber von Creative-Sound-Blaster-Karten; sollte nicht geschlossen werden.
explorer.exe	Bedienoberfläche von WinXP; für Navigation unverzichtbar, kann ohne weiteres beendet und anschließend wieder gestartet werden („Datei“ - „Ausführen“ „explorer.exe“ eingeben)
Leerlaufprozess	Dient zur Anzeige von nicht verwendeter CPU-Zeit, kann nicht geschlossen werden.
lsass.exe	Lokaler Sicherheitsdienst; steuert User-Richtlinien, darf auf keinen Fall beendet werden.
Service.exe	Verwaltungsprozess für Systemdienste, einfach laufen lassen.
Servics.exe	Virus mit dem Namen „Backdoor.Xibo“; sofort beenden und Virenscanner starten!
SMC.exe	Sygate Personal Firewall, beenden Sie den Task, wird auch die Software geschlossen.
Smss.exe	Sitzungs-Manager; startet wichtige Prozesse, essenziell für den Betrieb von Windows.
Spoolsv.exe	Zwischenspeicher; verwaltet Druck- und Fax-Aufträge, sollte nicht geschlossen werden.
Svchost.exe	Dient als Host für anderen Prozesse; mehrmals vertreten, nicht beenden.
System	Dieser Prozess führt Threads des Kernels aus, auf keinen Fall beenden. Ist der Prozess mehr als einmal aufgelistet, haben Sie einen oder mehrere Viren auf dem System.
Taskmgr.exe	Task-Manager selbst, wichtig zur Anzeige der Prozesse.
Winlogon.exe	Verwaltet Benutzeran- und -abmeldungen; nicht beenden, ist ein wichtiger Teil von Windows.
AVConsol.exe	McAfee Virusscan; Virenscanner nicht beenden, sonst verlieren Sie den Schutz.
AVGCtrl.exe	Antivir; Virenscanner nicht beenden, sonst verlieren Sie den Schutz.
Bbeagle.exe	Virus mit dem Namen „W32.Beagle“; sofort beenden und Virenscanner starten!
DAP.exe	Download Accelerator Plus; Download-Manager, kann auch direkt beendet werden.
Execdll32.exe	Virus mit dem Namen „W32.Randex“; sofort beenden und Virenscanner starten!
FAMEH32.exe	F-Secure AntiVirus, Virenscanner nicht beenden, sonst verlieren Sie den Schutz.
FSG_4104.exe	Gator Trickler ist Spyware; beenden Sie den Task und installieren Sie Spybot (WEBCODE 23SR).
GMT.exe	Gator ist Spyware; beenden Sie den Task und installieren Sie Spybot (WEBCODE 23SR).
KbdTray.exe	Tastatur-Treiber von Logitech; beenden Sie den Task, funktionieren Sondertasten nicht mehr.
Maja.exe	Virus mit dem Namen „W32.Netsky“, sofort beenden und Virenscanner starten!
McShield.exe	McAfee: Wächter des Virenscanners; nicht beenden, sonst verlieren Sie den Schutz.
Msblast.exe	Virus mit dem Namen „W32.Blaster“; sofort beenden und Virenscanner starten!
MSWheel.exe	Teil des Microsoft-Maustreibers, sollte nicht beendet werden.
Navapw32.exe	Norton AntiVirus; Virenscanner nicht beenden, sonst verlieren Sie den Schutz.
NeroCheck.exe	Teil der Nero-Software; kann beendet werden, Brenn-Programm funktioniert trotzdem.
NvCpl.dll	Nvidia Control Panel; zeigt die zusätzlichen Tasks in den Bildschirmeigenschaften an.
QTTask.exe	Quicktime Systemicon; ermöglicht Start über die Systemleiste, kann beendet werden.
Rabbit.exe	Virus mit dem Namen „W32.Mimail.“; sofort beenden und Virenscanner starten!
Studio.exe	Winamp 3; den Player können Sie bei Bedarf auch direkt schließen.

PRAXIS

Hardware-Hilfe

Jeden Monat erreichen uns hunderte Leserfragen zu aktuellen Hardware-Problemen. Die Antworten auf die wichtigsten Fragen finden Sie auf dieser Seite.

PC-Probleme?

Der Rechner streikt? Wir haben für Sie wichtige Maßnahmen zusammengestellt.

Hardware-Check:

- Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die CPU-Temperatur und die Shutdown-Optionen. Laufen alle Lüfter an? Sitzt der Kühler korrekt auf?
- Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, führen Sie diesen Check nicht durch.

Software-Check:

- Grafiktreiber wie Nvidia Force-Ware oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- Sind alle Patches für Windows installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck finden Sie unter security.symantec.com/de!

1. Juiced-Demo

Ich habe mir die Juiced-Demo von der Heft-DVD der letzten Ausgabe installiert. Doch jedes Mal, wenn ich das Programm starte, kommt eine Fehlermeldung. Dort steht, dass die Datei „d3d9.dll" nicht gefunden werden konnte. Können Sie mir helfen?

TONI

Die Datei „d3d9.dll" gehört zum Grafikkartentreiber und ist für die Funktionalität von Direct3D verantwortlich. Offenbar ist die Treiberversion auf Ihrem System veraltet. Aktuelle Treiber für Nvidia-Geforce- und Ati-Radeon-Beschleuniger finden Sie auf unserer Heft-DVD beziehungsweise -CD.

2. Grafikkartenwahl

Ich will mir einen neuen Rechner kaufen, damit beispielsweise Half-Life 2 (dt.) gut läuft. Ich wollte nicht viel Geld ausgeben und habe mir deshalb eine Radeon 9600 Pro mit 256 MByte Speicher oder alternativ eine 9800 Pro mit 128 MByte Speicher ausgesucht. Ich würde gerne wissen, ob es einen großen Unterschied zwischen den beiden Karten gibt. Ist die 9600er besser, weil sie mehr Speicher hat? Welche Grafikkarte empfehlen Sie mir?

MARTIN

Die Radeon 9800 Pro ist der 9600 Pro in allen Spielen deutlich überlegen. Die 9800 Pro verfügt über eine bessere Chiparchitektur mit acht Pixel-Pipelines anstelle von vier Pipes. Zudem ist das Speicherinterface mit 256 Bit doppelt so schnell wie das von 9600er-Karten. Die Größe des Speichers hat dagegen nur eine untergeordnete Rolle auf die Spielegeschwindigkeit – 128 MByte reichen voraussichtlich auch für Top-Titel wie **Half-Life 2 (dt.)** aus. Von einer gewöhnlichen Radeon 9800 unterscheidet sich die 9800 Pro durch höhere Taktraten. Da der Preisunterschied sehr gering ausfällt, sollten Sie die Radeon 9800 Pro kaufen.

3. DirectX-9.0-Installation

Vor kurzem habe ich mein Windows XP Professional neu aufgesetzt und alle Treiber neu installiert. Bei DirectX 9.0b bricht XP jedoch immer mit dem Hinweis ab, DirectX würde den Logotest nicht bestehen. In den Systemoptionen habe ich aber extra eingestellt, dass mein Windows den Logotest bei Treibern einfach ignoriert und auch bei Nichtbestehen weiterinstalliert. Was soll ich tun? Meine Grafikkarte (Radeon 9800 Pro) unterstützt die DirectX-Version auf jeden Fall.

JAKOB BAUER

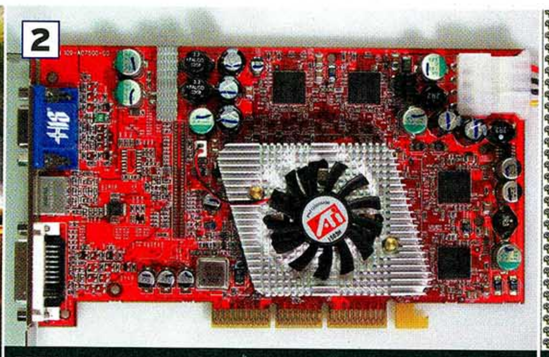
Um das von Ihnen geschilderte Problem zu lösen, muss der so genannte „Kryptographiedienst" aktiviert werden. Dieser ist für die reibungslose Erkennung von Signaturen und Zertifikaten der Programme verantwortlich. Sie finden den Dienst unter: „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste". Per Doppelklick auf den Eintrag „Kryptographiedienst" gelangen Sie in das entsprechende Eigenschaften-Menü. Wählen Sie nun unter „Starttyp" „Automatisch" aus. Anschließend bestätigen Sie mit „Übernehmen". Zuletzt muss der Dienst über den entsprechenden Button gestartet werden. Nun lässt sich DirectX 9 installieren.

4. Halo streikt

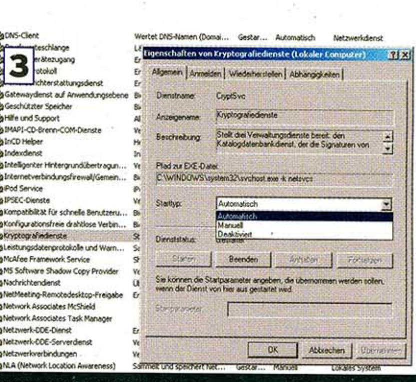
Ich habe vor kurzem meine alte Geforce 3 Ti 200 gegen einen neuen Beschleuniger, eine X800 Pro von Connect 3D, getauscht.



PIXELPRACHT Für aktuelle Demos muss der 3D-Treiber auf neuestem Stand sein.



PREIS-LEISTUNGS-SIEGER Die Radeon 9800 Pro ist unser Spartipp! Sie bietet gute 3D-Leistung für unter 200 Euro.



WINDOWS-DIENSTE Für eine reibungslose DirectX-Installation muss der Kryptographiedienst gestartet sein.

Das Problem des Monats

Athlon 64 mit DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafik?

Mein nächstes Komplettsystem soll ein Athlon 64 werden. Aber ich mache mir ein bisschen um die Zukunft der Plattform Sorgen. Für den Pentium 4 gibt es bereits DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten. Wann sind diese Technologien für den Athlon 64 verfügbar? Lohnt es sich unter diesen Umständen überhaupt, auf ein entsprechendes System zu setzen, oder sollte man lieber einen P4 kaufen?

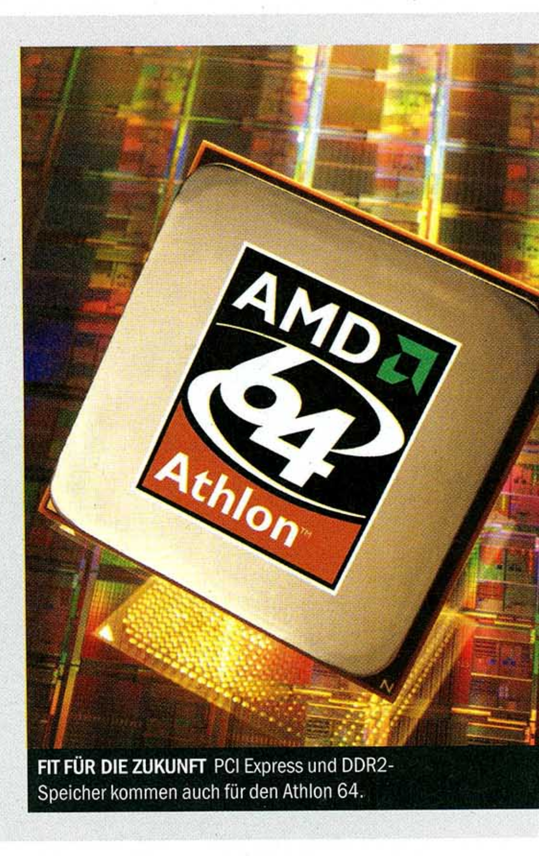
JÖRN ARTSCH

Mit dem P4 Prescott und Sockel 775 hat Intel eine ganze Reihe neuer Technologien eingeführt – darunter auch DDR2-Speicher und PCI-Express-Karten. AMD will zwar in Kürze nachlegen, muss aber für DDR2-Module ebenfalls auf einen neuen CPU-Sockel umschwenken. Dieser soll laut Unternehmenssprecher Sam Rogan im nächsten Jahr für Athlon-64-CPUs mit 900 Pins erscheinen.

PCI Express kommt für den Athlon 64 zunächst auf dem bestehenden Sockel 939 und soll bereits im September dieses Jahres Realität werden. Der neue Via-Chipsatz K8T890 mit VT8251-Southbridge bietet einen x16-Steckplatz für 3D-Beschleuniger und bis zu vier x1-Steckplätze für weitere Platinen.

Wenn Sie aktuell ein neues PC-System benötigen, lohnt es sich nicht, auf DDR2 zu warten. Die Module der ersten Generation arbeiten nur mit hohen Latenzen und bringen keinerlei Leistungssteigerung. Zudem ist DDR2-Speicher momentan noch sehr teuer. Ob Sie PCI Express für den Athlon 64 benötigen und folglich noch bis September warten, bleibt Ihre Entscheidung. Derzeit sind die PCI-Express-Platinen nicht schneller als Ihre AGP-Vorgänger.

Fazit: Trotz Intels Technologievorsprung spricht derzeit nichts gegen ein AMD-System. Sie nehmen aber in Kauf, beim nächsten System-Update neben dem Prozessor auch in ein neues Mainboard inklusive DDR2-Speicher investieren zu müssen.



FIT FÜR DIE ZUKUNFT PCI Express und DDR2-Speicher kommen auch für den Athlon 64.

Doch jetzt streikt Halo! Die Fehlermeldung lautet: „Direct3D konnte nicht initialisiert werden. Mögliche Ursache könnte die fehlende AGP-Oberflächenbeschleunigung oder Hardwarebeschleunigung sein oder Direct3D ist deaktiviert. Bitte überprüfen Sie dies mit dxdiag." In „dxdiag" ist aber alles eingeschaltet. Die Hardwarebeschleunigung steht auf „max.", die AGP-Oberflächenbeschleunigung ist eingeschaltet, ebenso wie Direct3D. Ich habe keine Ahnung, wie ich das Problem beheben kann.

PHILIPP SADER

Halo kann nicht gestartet werden, wenn Kantenglättung aktiviert ist. Um diese zu deaktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen „Eigenschaften". Unter der Registerkarte „Einstellungen" wählen Sie den Schalter „Erweitert" an. In der oberen Leiste klicken Sie auf „3D" und dann auf „Direct3D". Nun müssen Sie noch ein Häkchen bei „Benutzerdefinierte Einstellungen verwenden" setzen und dann auf „Benutzerdefiniert ..." klicken. Der Wert für „Anti-Aliasing" muss auf „Standardeinstellung" stehen. Bestätigen Sie anschließend jeweils mit „OK".

5. TFT-Display für Spieler

Ich will mir einen voll spieletauglichen 19-Zoll-TFT-Bildschirm zulegen. Dieser sollte auch für 3D-Shooter geeignet sein. Können Sie mir da eine Empfehlung geben? Falls es bei den 19-Zoll-Geräten noch keine spieletauglichen gibt, wäre ich auch mit einem 17er oder einem 18er zufrieden.

SAKAR HAMMERSCHMIED

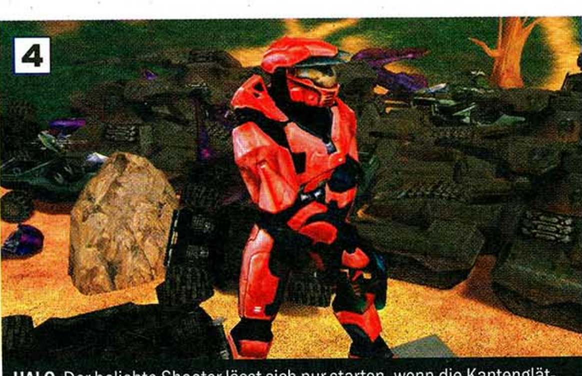
Mit dem neuen Prolite E481S belegt Iiyama die Spitzenposition bei den 19-Zoll-TFTs in unserem Einkaufsführer. Das Gerät mit einer von uns gemessenen Reaktionszeit von 25 Millisekunden ist voll spieletauglich, hat allerdings seinen Preis: Der Hersteller verlangt 699 Euro. Im Handel ist das Gerät für circa 620 Euro zu bekommen. Alle weiteren Empfehlungen, auch für 17-Zoll-Geräte, finden Sie in unserem Einkaufsführer ab Seite 178. TFTs mit 18 Zoll Diagonale werden nicht mehr gebaut.

6. Probleme mit Shuttle ST62K

Ich habe mir den Shuttle-Barebone ST62K gekauft. Leider bekomme ich meine Hauppauge-TV-Karte nicht zum Laufen – können Sie mir helfen?

MARCUS

Die Hauppauge-DVB-Karten sind inkompatibel zu dem im ST62K verwendeten Ati-Radeon-9100-IGP-Chipsatz. Daher müssen Sie leider zu einer anderen TV-Platine wechseln.



HALO Der beliebte Shooter lässt sich nur starten, wenn die Kantenglättung im 3D-Treiber-Menü deaktiviert ist.



SPITZENREITER Der Iiyama Prolite E481S ist unsere neue Top-Empfehlung bei 19-Zoll-TFTs.



MINI-PC Geräte mit Radeon 9100 IGP verweigern den Dienst mit Hauppauge-DVB-Karten.

Hardware-Referenzen

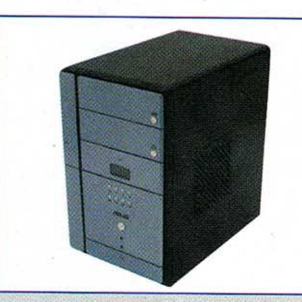
Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



ZUGREIFEN!

Mini-PCs von Asus

Mini-PCs sind in aller Munde. Mit der Terminator-2-Serie stellt Asus nun außerordentlich günstige Modelle für Intel-Prozessoren vor.

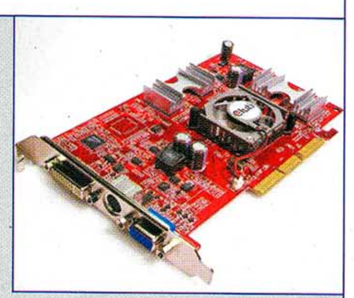


Ein „normales" Barebone-System, also ein Mini-PC mit Mainboard, Netzteil und Kühlung, kostet für gewöhnlich zwischen 250 und 300 Euro. Die neue Terminator-2-Reihe von Asus ist bereits für knapp 170 Euro im Handel erhältlich und hebt sich durch gute Verarbeitung und schickes Design von der Masse ab. Die Minis für Pentium-4- und Celeron-Prozessoren beherbergen im Gegensatz zu vielen anderen Modellen ganze zwei 5,25-Zoll-Laufwerke, was den Wünschen vieler Zocker entspricht. Zudem stehen zwei 3,5-Zoll-Einbauschächte – einer intern für die Festplatte, einer extern für das Diskettenlaufwerk – zur Verfügung. Alle Laufwerke und Anschlüsse verstecken sich hinter Klappen. Neben einem AGP- sind auf dem Mainboard auch zwei PCI-Steckplätze vorhanden. Das Terminator-2-Barebone wird mit Intel-865G- sowie mit Radeon-9100-IGP-Chipsatz inklusive Onboard-Grafik angeboten. (fm)

FINGER WEG!

Deltachrome S8

Mit der Grafikchip-Reihe Deltachrome will Hersteller S3 mutig den Kampf gegen die Vormachtstellung von Ati und Nvidia aufnehmen.



Erste Pixel-Platinen mit dem S8-Chip von S3 bietet Hersteller Club3D an. Für einen günstigen Preis von 129 Euro soll sich die Deltachrome S8 im Einsteigerbereich etablieren und den beiden großen Konkurrenten Martkanteile abknöpfen. Der auf 300 MHz getaktete Grafikchip greift dabei laut Hersteller auf acht Pixel-Pipelines zurück. Zum Vergleich: Radeon 9600 XT und Geforce FX 5700 Ultra verfügen nur über vier Pipes. Der mit 128 Bit angebundene Speicher taktet mit 300 MHz DDR und ist 256 MByte groß. Trotzdem enttäuscht die reine Spielleistung des Deltachrome S8. Bei **Unreal Tournament 2004 (dt.)** ist eine Radeon 9600 XT satte 34 Prozent schneller und kostet zudem lediglich 30 Euro mehr. Außerdem können Sie bei der Deltachrome S8 nur zweifache Kantenglättung aktivieren. Da kann auch der 1,7 Sone leise Lüfter das insgesamt schwache Gesamtbild nicht aufpolieren. (dm)

Neue Spieler-GPUs auf einen Blick

Ati Radeon X800 Pro
Codename: R420
Chip-/Speichertakt: 475 MHz/450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 440,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Ati Radeon X800 XT
Codename: R420
Chip-/Speichertakt: 520 MHz/560 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 520,-*
Preis-Leistung: Mangelhaft

Geforce 6800
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 350 bis 450 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 350,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Geforce 6800 GT
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 350 MHz/500 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 400,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

Geforce 6800 Ultra
Codename: NV40
Chip-/Speichertakt: 400 MHz/550 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreise: € 540,-*
Preis-Leistung: Mangelhaft



FRANK MISCHKOWSKI

Tipp der Redaktion
Die neue Grafik-Generation lässt sich für Nicht-Goldesel-Besitzer kaum finanzieren. Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet nach wie vor die Radeon 9800 Pro.

* Preisangaben bei Redaktionsschluss

GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D Chip	Speicher/Zugriff	Taktung Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 240,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	1,1 Sone	2,40
	Top-Produkt:	**Die neue Referenz unter den Grafikkarten bis 250 Euro verfügt über ein besonders leises und gut kühlendes IceQ-Kühlsystem.**						
Excalibur 9800 Pro (NEUEINSTEIGER)	HIS	€ 229,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,51 !
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	380 MHz/340 MHz DDR	2,1 Sone	2,59
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	2,3 Sone	2,64
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 199,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,9 Sone	2,64
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	0,4 Sone	2,71
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	2,3 Sone	2,72
FX5900XTV	Albatron	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	2,73
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 169,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,0 Sone	2,73
	Spar-Tipp:	**Leadtek bietet mit der Winfast A350 XT TDH eine sehr leise und vor allem extrem günstige DirectX-9-Grafikkarte an. Erste Wahl für den sparsamen Nvidia-Käufer!**						
Verto FX 5900 XT	PNY	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,6 Sone	2,81
SP8835XT-DT	Sparkle	€ 184,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/370 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
GV-N59X128D	Gigabyte	€ 189,-	AGP	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	1,7 Sone	2,83
Atlantis 9600 XT U.E.	Sapphire	€ 179,-	AGP	Radeon 9600 XT	128 DDR [2,9 ns]	500 MHz/325 MHz DDR	Passiv	2,89
FX5700U-TD128	MSI	€ 179,-	AGP	Geforce FX 5700 Ultra	128 DDR [2,2 ns]	475 MHz/453 MHz DDR	0,9 Sone	2,89

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

NEUEINSTEIGER

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D Chip	Speicher/Zugriff	Taktung Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 509,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	1,40
	Neueinsteiger + Top-Produkt:	**Die derzeit flotteste Grafikkarte auf dem Markt wird von HIS gefertigt. Die Radeon-X800-XT-Platine verfügt über besonders schnellen 1,6-ns-DDR3-Speicher.**						
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 529,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	1,40
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	1,43
NX6800U-T2D256	MSI	€ 539,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,43
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 449,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	1,47
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Falcox X80 XT Platinum	Elsa	€ 499,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 519,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49 !
AX 800 XT	Asus	€ 549,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,49
Gladiac 940GT	Elsa	€ 429,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,5 Sone	1,52
X800 Pro Vivo @ XT	Mad-Moxx	€ 550,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	526 MHz/574 MHz DDR	0,3 Sone	1,54
	Spar-Tipp:	**Die übertaktete Radeon X800 Pro liefert Benchmark-Ergebnisse wie eine X800 XT und ist dabei durch das große Kühlsystem angenehm leise. Fazit: Viel Spaß für viel Geld!**						
Radeon X800 XT	Sapphire	€ 479,-	AGP	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	1,55
RX800 Pro-TD256	MSI	€ 449,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,8 Sone	1,57
Radeon X800 Pro	Tul Powercolor	€ 429,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,6 Sone	1,59
AX 800 Pro	Asus	€ 419,-	AGP	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/446 MHz DDR	1,3 Sone	1,60

* Abgewertet

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
! 7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 189,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

SPAR-TIPP

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
109B50	Philips	€ 199,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91
	Top-Produkt: Das letzte Röhren-Aufgebot von Philips. Der 109B50 ersetzt den in die Jahre gekommenen 109B40 und ist für Action-Spieler, für die TFTs zu langsam sind, die Top-Empfehlung!				
! 901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13
! VL951T	CTX	€ 179,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14
! 996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15
! Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24

NEUEINSTEIGER

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Prolite E431S	Iiyama	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	20 ms	1,87
Syncmaster 172x	Samsung	€ 599,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	1,90
FP767-12	Benq	€ 499,-	D-Sub	23 ms	1,91
Multisync LCD1760NX	NEC	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	1,91
SDM-HS73	Sony	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	23 ms	1,94

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Iiyama Prolite E481S		699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,92
	Neueinsteiger: Iiyama konnte uns mit dem E481S überzeugen! Alles über unsere neue Referenz bei den spieletauglichen 19-Zoll-TFT-Monitoren finden Sie im Extrakasten Neueinsteiger.				
Scaleoview S19-1	Fujitsu Siemens	€ 699,-	DVI-I	42 ms	1,95
AS4821DTBK	Iiyama	€ 899,-	2x DVI-I	45 ms	2,06
Syncmaster 193T	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	43 ms	2,09
48S-II	Eye-Q	€ 1.399,-	D-Sub, DVI-D	44 ms	2,10

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2x SATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
! KT6 Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,89
AK79D-400 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2x SATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
! 7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
A7V880-UAYZ	Asus	€ 90,-	KT880	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,00
A7N8X-X	Asus	€ 70,-	Nforce2 400	AGP 8X/5/0	100 MBit/s	100-233 MHz	DDR200-DDR400 (3)	2,01

SPAR-TIPP NEUEINSTEIGER

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
K8T Neo-FIS2R	MSI	€ 135,-	K8T800	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,64
K8T Neo-FSR	MSI	€ 105,-	K8T800	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
		Spar-Tipp: MSI stattet sein K8T Neo-FSR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessortakt leicht angehoben werden.						
AK89 Max	Aopen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
K8V Deluxe	Asus	€ 140,-	K8T800	AGP 8X/5/4x SATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8VNXP	Gigabyte	€ 160,-	K8T800	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	200-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,72

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74
		Spar-Tipp: Ausführliche Informationen über unsere neue Referenz bei den Sockel-939-Hauptplatinen finden Sie in unserer großen Mainboard-Marktübersicht ab Seite 162!						
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 190,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,94
A8V Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,01
K8T Neo2	MSI	€ 140,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-280 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,03
K8NSNXP-939	Gigabyte	€ 200,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	100, 1.000 MBit/s	200-455 MHz	DDR200-DDR400 (4)	2,68

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 190,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6x SATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,62
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
! IC7	Abit	€ 125,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2x SATA150	-	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2x SATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93

SPAR-TIPP

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Modulgröße/Organisation	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 360,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,68
	Top-Produkt: Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicher-Duett von Corsair vor allem für Overclocker interessant.					
VS256MB400	Corsair	€ 66,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL2,5-3-3-7	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Chan.	Geil	€ 150,-	2x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL2-3-3-6	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 80,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	CL3-3-3-8	CL2,5-3-3-7	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 45,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/SS	CL2,5-3-3-8	CL2,5-3-2-5	2,68

* Enhanced Latency

Die wichtigsten Spieler-CPUs



Duron 1,8 GHz (Applebred)
Hersteller: AMD
Level-1/2-Cache: 128/64 kByte
Takt: 1,8 GHz
FSB: 266
Sockel: A (462)
Preis: € 49,-*

Athlon XP 3000+ (Barton)
Hersteller: AMD
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte
Takt: 2,1 GHz
FSB: 400
Sockel: A (462)
Preis: € 154,-*

Athlon 64 3200+ (Newcastle)
Hersteller: AMD
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte
Takt: 2,2 GHz
FSB: 400
Sockel: 754
Preis: € 229,-*

Athlon 64 3800+ (Newcastle)
Hersteller: AMD
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte
Takt: 2,4 GHz
FSB: 400
Sockel: 939
Preis: € 699,-*

FRANK MISCHKOWSKI

Tipp der Redaktion

Im Low-End-Bereich heißt es: warten auf den Duron-Nachfolger Sempron. Im mittleren Preis-Segment ist nach wie vor der Athlon XP 3000+ die erste Preis-Leistungs-Wahl für Spieler. Wer auf einen Athlon 64 setzen will, muss sich zwischen Sockel 754 und Sockel 939 entscheiden.

* Preisangaben bei Redaktionsschluss

Neue Chipsätze für Prozessoren

Nforce2 Ultra 400Gb
Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon XP, Duron
Sockel: A (462)
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: GBit-Ethernet, RAID, Hardware-Firewall

K8T800 Pro
Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron
Sockel: 754, 939
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: Der Prozessor kann übertaktet werden, ohne dass der Takt von AGP- und PCI-Bus angehoben wird.

Intel 875
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR200-DDR400
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/Ja
Neue Funktionen: Gigabit-Ethernet, RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925X
Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4, Celeron (Prescott)
Sockel: 755
USB/Firewire: Ja/Ja
Speicher: DDR2 400-DDR2 533
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/Ja
Neue Funktionen: DDR2-Arbeitsspeicher, PCI Express, 8-Kanal-Audio, verbessertes RAID und WLAN onboard

DANIEL MÖLLENDORF



Tipp der Redaktion

Für den Einsatz des Athlon 64 empfehlen wir Mainboards mit Vias K8T800-Pro-Chipsatz. Derzeit liegen diese bei der Leistung vor Nvidias Nforce3.

Neueinsteiger

IIYAMA E481S-B

Die neue S-Klasse



Mit dem neuen E481S-B liefert Iiyama ein voll spieletaugliches TFT in das PC-Games-Testlabor. Bei einer Reaktionszeit von 25 Millisekunden sind keine Schlieren erkennbar. Der Monitor mit einer maximalen Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten bietet einen horizontalen und vertikalen Blickwinkel von 170 Grad. Die Helligkeit kann von 120 bis 190 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden. Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut. Der E481S-B verfügt über einen RGB- sowie über einen DVI-In. (fm)

Hersteller: Iiyama | **Preis:** € 599,-
Kategorie: Monitor | **WERTUNG: 1,92**
Webseite: www.iiyama.de

SOFT TRADING ICEMAT BLACK 2. ED.

Meisterliche Mausmatte

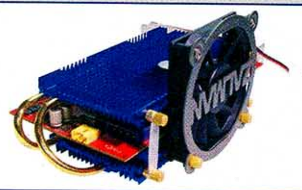


Mit ihren Maßen von 250x300 Millimetern bietet die Icemat ausreichend Platz. Obwohl es mit 6 mm Höhe nicht gerade flach ist, besitzt das Pad eine gute Ergonomie und eignet sich uneingeschränkt für den Dauereinsatz. Im Praxistest schlägt sich die Icemat anstandslos. Die Testmäuse (Logitech MX 510/700 und Razer Viper 1000) arbeiten auf der Unterlage präzise und aussetzerfrei. Die angeraute Glasoberfläche fühlt sich zwar angenehm kühl an, muss aber in regelmäßigen Abständen intensiv gereinigt werden, da sie schnell verschmutzt. (fm)

Hersteller: Soft Trading | **Preis:** € 38,-
Kategorie: Mauspad | **WERTUNG: 1,53**
Webseite: www.pc-cooling.de

MAD-MOXX ENHANCED X800 PRO VIVO @ XT ULTIMATE

Tiefer gelegt



Der Hersteller Mad-Moxx kauft und modifiziert Radeon-X800-Pro-Grafikkarten von Herstellern wie Sapphire und Connect 3D. Zum einen werden die vier deaktivierten Pixel-Pipelines freigeschalten, sodass der Karte 16 Pipelines zur Verfügung stehen. Zum anderen wird per BIOS-Update auch die Taktfrequenz von Chip und Speicher auf 526 MHz/574 MHz DDR gesetzt. Diese liegt nun sogar über den Werten einer X800 XT (520/560)! Zudem hat Mad-Moxx die Zalman-Kühllösung ZM80D-HP montiert. Fazit: Viel Grafikleistung für einen hohen Preis. (fm)

Hersteller: Mad-Moxx | **Preis:** € 550,-
Kategorie: Grafikkarte | **WERTUNG: 1,54**
Webseite: www.mad-moxx.de

CPU-KÜHLER

AMD

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Wärmeentwicklung	Lautheit	Geeignet bis	Wertung
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/940	Kupfer	52/54 Grad Celsius	1,6/0,5 Sone	Athlon 64 3400+	1,52
Blade 64 Papst80	EKL	€ 31,-	754/940	Alu/Kupfer	54/63 Grad Celsius	1,4/0,4 Sone	Athlon 64 3400+	1,60
CNPS7000A-Cu	Zalman	€ 44,-	A/478/754/940	Kupfer	55/58 Grad Celsius	2,7/1,1 Sone	XP 3200+/P4 3,2	1,63
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 129,-	754/939/940	Kupfer	46/50 Grad Celsius	2,9/0,3 Sone	Athlon XP 3400+	1,66
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/940	Alu/Kupfer	55/60 Grad Celsius	2,2/0,3 Sone	Athlon 64 3400+	1,66 !

Top-Produkt: Das Verax-Konzept mit ultraleisen Lüftern ermöglicht einen extrem leisen Betrieb des Athlon 64 3400+. Allerdings sind keine Reserven für höher getaktete CPUs mehr vorhanden.

SPAR-TIPP

INTEL

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Wärmeentwicklung	Lautheit	Geeignet bis	Wertung
HT-101	Aerocool	€ 46,-	A/478	Kupfer	54/58 Grad Celsius	1,7/0,4 Sone	XP 3200+/P4 3,4	1,57
SP-97	Thermalright	€ 60,-	A/370	Kupfer	52/57 Grad Celsius	1,8/0,5 Sone	XP 3200+	1,70
HPS1	Sharkoon	€ 34,-	A/370	Alu/Kupfer	55/59 Grad Celsius	1,6/0,4 Sone	XP 3200+	1,72
Samurai	Scythe	€ 28,-	A/370/478/940/754	Kupfer	53/62 Grad Celsius	3,7/0,3 Sone	XP 3200+	1,74 !
Pipetower 7	Cooler Master	€ 40,-	A/370	Alu/Kupfer	57/70 Grad Celsius	0,5/0,2 Sone	XP 3200+	1,81

SPARTIPP

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentwicklung (3D)	Lautstärke (Win/3D)	Wertung
BQT P4-400W-SW1,3	Be Quiet!	€ 79,-	400/220 Watt	28/40/20 Ampere	0,6/0,6 Sone	34 Grad Celsius	1,92
QT-02400 G	QTechnology	€ 90,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
FSP350-60PN	Fortron Source	€ 99,-	350/220 Watt	28/30/18 Ampere	0,5/1,4 Sone	39 Grad Celsius	2,15
FL-350ATX(P/PFC)	Yesico	€ 179,-	350/220 Watt	20/30/16 Ampere	0/0 Sone	47 Grad Celsius	2,21
EFN-300 Fanless	Etasis	€ 174,-	300/180 Watt	23/25/18 Ampere	0/0 Sone	48 Grad Celsius	2,28

Neueinsteiger: Alle Details über den höchsten Netzteil-Neueinsteiger in diesem Monat finden Sie in den Einzeltests auf Seite 160.

GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montage/Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.	Lautst. dB(A)/Sone	Wertung
X-Alien	Levicom	€ 134	7/5/6(6)	Leicht (6,0 Kilo)	45/52/28 Grad Celsius	48 dB(A), 5,4 Sone	1,77
Stacker	Cooler Master	€ 169,-	5/12/3(5)	Schwer (17 Kilo)	41/53/28 Grad Celsius	40 dB(A), 3,0 Sone	1,79
PC-V1000	Lian Li	€ 249,-	6/5/2(2)	Normal (8,5 Kilo)	44/58/30 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,80
Super Lanboy	Antec	€ 99,-	6/3/2(2)	Sehr leicht (4,0 Kilo)	46/52/29 Grad Celsius	42 dB(A), 3,3 Sone	1,82 !
Praetorian (PAC-T01)	Cooler Master	€ 149,-	6/4/4(4)	Leicht (6,0 Kilo)	44/48/30 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,82

SPAR-TIPP

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 199,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	1,33
HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 189,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	1,54
HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 99,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,58
HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 119,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	1,64
ST3200822A	Seagate	€ 119,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,72

Top-Produkt: Dank 7.200 Umdrehungen pro Minute, 8 MByte Cache und nicht zuletzt einer Speicherkapazität von 250 GByte ist die WD2500JB die erste Wahl für Spieler.

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
Starspeed D16	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82 !
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

SPAR-TIPP

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 28,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 19,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	1,43
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46 !
Smart Office XP Keyboard	Hama	€ 29,-	32 + Scrollrad	PS/2	1,58

Spar-Tipp: Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.

SPAR-TIPP

MAUS+TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Übertragung	Anschluss	Abtastrate	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 83,-	Kabellos	PS/2, USB	800 dpi	1,57
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 73,-	Kabellos	PS/2, USB	400 dpi	1,77
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 73,-	Kabellos	PS/2	400 dpi	1,86
Desktop Wireless Optical 6000	Creative	€ 38,-	Kabellos	PS/2, USB	800 dpi	2,16
Cordless Navigator FM	Typhoon	€ 32,-	Kabellos	PS/2	800 dpi	2,22 !

Top-Produkt: Microsofts Desktop-Flaggschiff sieht dank Leder-Handauflage nicht nur edel auf dem Schreibtisch aus, sondern eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte.

SPAR-TIPP

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	1,34
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44
Icemat Black 2. Edition	Soft Trading	€ 38,-	25x 30cm	6 mm	1,53
! Rantopad P4	Lantu Computers	€ 13,-	27,5x 22 cm	4 mm	1,60

Top-Produkt: Das Mousepad XXL eignet sich durch seine gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer geringen Abtastrate zocken!

SPAR-TIPP

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX 700	Logitech	€ 44,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX 510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Viper 1000	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64
Wireless Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 39,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,75
! Wireless Optical Mouse	Microsoft	€ 32,-	3 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	400 dpi	1,76

Top-Produkt: Der Maus-Thron wird auch in diesem Monat von Logitechs MX 700 besetzt. Derzeit ist noch kein neuer Anwärter auf die Poleposition in Sicht.

SPAR-TIPP

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 80,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 52,-	8 + Steuerk.	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 49,-	6 + Steuerk.	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
! Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 51,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

SPAR-TIPP

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 30,-	13 + Schubregler	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 25,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
! Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

SPAR-TIPP

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 84,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 299,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 47,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,82
! Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 38,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Vibrationsfunktion	2,24

SPAR-TIPP

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 114,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
! X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 74,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 39,-	2+1	29 Watt	2,43
Platinum 2.1 System	Xtensions	€ 70,-	2+1	52 Watt	2,72

Top-Produkt: Edel und stark: Das Logitech Z-3 klingt brillant und ziert jeden Schreibtisch. Das System lässt sich bequem über eine Kabelfernbedienung steuern.

SPAR-TIPP

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5+1	450 Watt	1,36
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 169,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
! Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	2,34
P580	Creative	€ 59,-	5+1	47 Watt	2,49
XPS 510 Classic	Hercules	€ 42,-	5+1	29,5 Watt	2,88

SPAR-TIPP

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,70
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 94,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32
! Muse 5.1 DVD	Hercules	€ 27,-	CMI 8738/PCI-6ch-LX	3x Line-Out, 1x MIDI	2,32

Top-Produkt: Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Anschlüsse in hervorragender Qualität.

SPAR-TIPP

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



Fazit: Empfehlung für den AMD-Käufer. Der Sockel-939-Prozessor läuft mit Zalman-Kühler flüsterleise.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 379,-
Kühler	Zalman CNPS7000A-Cu	€ 44,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 149,-
RAM	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Elsa Gladiac 940GT (Geforce 6800 GT)	€ 429,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Levicom X-Alien	€ 134,-

Der Intel-PC



Fazit: Das Pentium-4-System hat mit der Geforce 6800 GT eine der schnellsten Grafikkarten an Bord.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	Pentium 4 3,0 GHz (Prescott)	€ 289,-
Kühler	Zalman CNPS7000A-Cu	€ 44.-
Hauptplatine	Asus P4C800-E Deluxe	€ 185,-
RAM	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Elsa Gladiac 940GT (Geforce 6800 GT)	€ 429,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (SATA/250 GByte)	€ 189,-
Netzteil	BeQuiet! BQT P4-400W-SW1,3	€ 79,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC

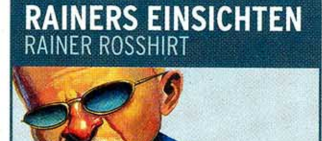


Fazit: Unsere Empfehlung für unter 1.100 Euro setzt auf den Athlon XP 3000+ mit Nforce2-Board.

Komponente	Produktname	Preis
Prozessor	AMD Athlon XP 3000+ (Barton)	€ 154,-
Kühler	Thermalright ALX-800 (mit Y.S.-Tech-Lüfter)	€ 31,-
Hauptplatine	Asus A7N8X-E Deluxe Wireless Edition	€ 99,-
RAM	Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 273,-
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro, 128 MByte	€ 189,-
Soundkarte	Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Hitachi Deskstar 7K250 (IDE/200 GByte)	€ 136,-
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 41,-
Gehäuse	Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Was im letzten Heft anfing (die Beschreibung meines Urlaubs) wird hier nun gnadenlos fortgesetzt. Selber schuld, wenn ihr das „Wort zum Sonntag" so wenig beachtet!

Wie erwähnt, bin ich urlaubstechnisch auf Billigangebote angewiesen. Eine schöne Methode, einen abenteuerlichen Urlaub zu verbringen. Oft ist dabei das Abenteuerlichste der Flug. Mit Lufthansa kann jeder fliegen, aber eine Airline, deren Namen man nicht einmal lesen kann, sorgt von Anfang an für Spannung. Übrigens: Dass neben der Gangway preiswerte Fallschirme angeboten werden, ist ein zusätzlicher Service. Bisweilen verzögert sich der Abflug auch schon mal, weil kein Starthilfekabel aufzutreiben ist. Jedenfalls dachte ich, die nette Dame am „Check-In" machte einen Scherz, als sie von „Stehplatz" sprach, aber die Holzbänke sahen auch nicht allzu bequem aus und an den Fensterplätzen zog es ein wenig. Bei Billigangeboten muss man eben Abstriche machen und die drei Stunden (bis zum Abflug – nicht bis zur Landung) bekommt man schon irgendwie herum. Immerhin liegen ja einige Zeitschriften am Boden. Etwas Angst machte es mir nur, als der Pilot vor dem Abflug noch einmal den Boden küsste.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Grafikkarte

Hallo Rainer!
Vor einigen Tagen ist meine Grafikkarte kaputtgegangen. Weil ich aber kein Geld für eine neue habe, hoffe ich, dass du so viel Mitgefühl hast und mir eine aus deiner Schreibtischschublade schenkst. Ich bin auch ein treuer Leser eures Magazins. Das sollte Grund genug sein, mir eine Grafikkarte, die auf dem neuesten Stand ist, zu schenken. GRUSS: OLAF

An mangelndem Mitgefühl fehlt es bei mir keineswegs. Ich heule oft nächtelang in mein Kissen wegen der grausamen Schicksale, die einigen Lesern von uns widerfahren sind und sie daran hindern, ein zur Gesundung unbedingt benötigtes Spiel oder einen neuen PC anzuschaffen, um sich damit besser über ihre grauenhafte Krankheit im Internet informieren zu können. An machen Tagen öffne ich mein Postfach und schon wenig später habe ich den Eindruck, für ein Magazin zu schreiben, das in der Sahelzone vertrieben wird. Ich werde jeden Monat mit 15 bis 20 extrem grausamen Schicksalen konfrontiert und kann mir damit getrost die täglichen Talk- und Jammershows im TV ersparen. Warum habt ihr kein Mitgefühl mit mir und schreibt mir zur Abwechslung mal etwas Positives? Ich bin schon ganz krank von dem vielen Leid auf der Welt und selbstverständlich würde ich treuen Lesern auch noch gern etwas schenken. Allerdings wird mich die Geschäftsleitung spätestens nach den ersten 100.000 Geschenken einliefern lassen und der Rest geht dann eh leer aus. Und es ist ja auch nicht so, dass hier jeden Tag ein Tieflader voller verschenkbarem Zeugs vor meinem Schreibtisch entladen wird. Die Grafikkarte, die seit zwei Jahren in meinem privaten PC ihren Dienst verrichtet, habe ich mir übrigens eigenhändig gekauft – nur so am Rande.

Gebranntes Kind

Hi, ich möchte gerne wissen, mit welchem Programm man ***Far Cry (dt.)*** *brennen kann.* ALEX

Ich kenn mich ja in der Materie nicht so genau aus. Spontan würde ich sagen, dass die CD mit handelsüblichem Feuerzeugbenzin recht gut brennbar ist. Aber solltest du Beistand bezüglich einer Kopie des Programms erheischen wollen, bin ich der falsche Ansprechpartner. In solchen Fällen empfehle ich www.bka.de, wo dir sicher gerne und kompetent weitergeholfen wird.

Verdienst

Hallo Herr Rosshirt,
ich weiß, das ist jetzt eine etwas blöde Frage, aber wie viel verdienen Sie und Ihre Kollegen eigentlich?
MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: CH. DROSE

Hand aufs Herz (oder dorthin, wo Sie sonst Ihren Geldbeutel verwahren): Verkünden Sie Ihr Einkommen frohgemut in der Öffentlichkeit oder kennen Sie Leute, die ihren Kennwood-Aufkleber zugunsten von einem „Mein Jahreseinkommen 2004 betrug xxx Euro" entfernten? Mich persönlich können Sie so etwas ohne meinen Anwalt eh nicht fragen und wenn Sie vom Finanzamt sind, brauchen Sie das auch nicht. In Bayern pflegt man auf so etwas gerne zu antworten: „Vielleicht verdienen wir nicht das, was wir wollen, aber Hauptsache, wir bekommen nicht das, was wir verdienen."

Stinker

Hi Rossi!
Gehörst du eigentlich auch zu dieser Art von stinkenden Rauchern? KEVIN SCHEWIOR

Nein. Ich gehöre zu der Art von Rauchern, die täglich duschen und auch ein Deo verwenden.

Rundumnässeschutz

Hallo!
Ich habe hier einen Vorschlag betreffend des Versands der PC-Games-Abos zu machen. Bei meiner letzten, zugestellten PC Games (Ab-18-Abo) hat sich leider der Klimaumschwung, sprich Kälte und

ROSSIS INSIDER-GUIDE TO THE INTERNET

WWW.ANGSTAUSKUNFT.DE/
Sie leiden unter Ängsten und Phobien oder suchen nur etwas, um den Nachbarn mal so richtig zu erschrecken? So oder so – bei der „Angstauskunft" werden Sie fündig.



WWW.SCOTTYBUNNY.COM/
Sie mögen die Bunnys aus dem weltbekannten Hochglanzmagazin? So ein Bunny haben Sie aber garantiert noch nicht gesehen. Es lebe die Gleichberechtigung!



WWW.ALBARTUS.COM/MOTAS/
Alle, die die alten Point&Klick-Adventures mochten, wird es freuen zu lesen, dass dieses Genre nicht tot ist. **The Mystery Of Time And Space** liefert Look & Feel der alten Klassiker.



ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC-Games-Leser des Monats

Oliver Gerisch hat herausgefunden, was Biker wirklich im Kopf haben! Wer selbst mit seinem Bild, einem angefahrenen Screenshot aus einem Spiel oder etwas ganz anderem hier erscheinen möchte – mein Postfach ist durchgehend geöffnet.



Nässe, bemerkbar gemacht. Die Zeitschrift war an den Seitenenden richtig nass geworden. Da es bestimmt nicht nur mir so geht, sollten Sie die Art, wie Sie Ihr Abo verschicken, noch einmal überdenken! Eine wasserdichte Verpackung aus Plastik wäre angemessen.

GRÜSSE AUS HESSEN: OSCAR BERN

Lieber Herr Bern,

da unsere Abos stets wohl gelaunt und freudig verschickt werden, sollte es nicht unbedingt nötig sein, die Art, wie unsere Abos verschickt werden, zu überdenken. Wir schrecken jedoch etwas davor zurück, unser Druckwerk in einer dicken Plastikfolie zu versenden, aus Angst vor Regress-Ansprüchen, weil Kinder oder Haustiere darin erstickt sind – von Umweltverträglichkeit ganz zu schweigen! Ich hatte hier schon Fleischwunden von detonierenden DVDs und wundere mich über gar nix mehr. Ich persönlich bekomme meine Zeitschriften immer trocken und kann Ihnen gerne mein Wundermittel verraten: Briefkasten. Sollte der Ihre aus Korbgeflecht oder Ähnlichem bestehen: auswechseln. Die herkömmlichen Briefkästen sind nahezu witterungsbeständig!

Preisfrage

Wie viel ist ein alter Aldi-Rechner mit Pentium III (1 GHz), Geforce 2 (32 MByte), DVD-Laufwerk, ISDN-Karte und 20-GByte-Festplatte heute etwa noch wert?

DANKE IM VORAUS. MFG JONAS STEIN

Äh ... halten Sie uns für eine Art Computer-Schwacke? Ich hab keinen Schimmer, wie viel der alte Datendiesel heute noch wert ist. In diversen Magazinen bekommt man solche Dinger in neu und mit Garantie (!) ab 199 Euro angeboten. Um den Wert Ihres PCs grob bestimmen zu können, würde ich mich kurz bei Ebay umsehen. Dort bekommt man einen Überblick, was die Menschheit dafür zu bezahlen bereit ist. Ich frage mich jedoch, warum Sie das nicht selbst

Homepage des Monats

WWW.THA-INTERACTIVE-FORUM.DE.VU

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich. Alex hat eine nette Seite gebastelt, die ungemein kommunikationsfördernd ist. Im Forum und im Chat könnt ihr euch über Sport, Musik und vieles mehr auslassen.



Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail-Adresse.

Das intime Quiz



An dieser Stelle findet Ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:
Kollege Christoph Holowaty (Chefredaktion) fährt in seiner Freizeit gerne:

a) Bobby-Car-Rennen
b) Trike
c) Quad
d) Aus der Haut

Im Vormonat war die richtige Antwort natürlich „c" und Florian Rotzinger ist um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher.

ROSSIS RUMPELKAMMER

tun. Ist die Idee zu abwegig, ist es Ihnen einfach zu aufwendig oder lohnt es sich für Sie nicht, wegen der paar Euro erst noch groß Preise zu vergleichen? Ich bin gerne bereit, Ihnen diese Mühe abzunehmen, allerdings sollten Sie dafür eine kleine Unkostenpauschale einplanen. Und da ich gezwungen werde, meinen Lebensunterhalt mit dem Finanzamt brüderlich zu teilen, kann ich leider auch nicht auf generöse Angebote im einstelligen Bereich pro Stunde eingehen. Falls Sie geizig und/oder gänzlich pleite sind, können Sie auch mein Motorrad putzen, während ich den Restwert Ihres PCs eruiere.

Der Tester

Hallo,
ich heiße Fabio und bin ein großer Fan von PC Games. Eure Produkttests haben mir geholfen, einen stabilen und fehlerfreien PC zu bauen. Jetzt zu meiner Frage: Ist es wahr, dass man auch selber Tester werden kann und Grafikkarten testen kann für Ati? Oder hat mir mein Kollege nur Quatsch erzählt? Vielen Dank im Voraus und macht weiter so, ihr seid klasse! GRUSS, FABIO

Selbstverständlich kann man Tester werden. Sogar eine Firma wie Ferrari gönnt sich den Luxus eines Testers – warum dann nicht Ati? Allerdings wird der junge (?) Mann nicht zu Enzo Ferrari gegangen sein und gefragt haben: „Ey, will isch deine krassen Autos testen, die viel besser sind als 3er BMW. Bekomm ich Stelle?"

Namensfrage

Tach Rossi, ich schaue seit einiger Zeit zu dir empor und habe mir gedacht, dass ich jetzt, wo ich Vater geworden bin (eine Tochter), meiner Kleinen einen geeigneten Namen geben muss: Ich möchte sie Rossi nennen und wollte deinen Segen dazu erbitten, da es später vielleicht Verwechslungen geben könnte, wenn sie auch ein Star im Internet sein sollte. GRUSS VON MEINER FRAU, MD

Da hat Ihre Frau aber Glück, dass Sie kein begeisterter Hardware-Schrauber sind, weil Sie sonst vermutlich Ihre Tochter Nvidia und Ihren Sohn Asus nennen würden. Meine Verehrung an Ihre Frau Gemahlin. Wenn die jetzt immer noch bei Ihnen ist, liebt sie Sie aber wirklich!

Schutzbedürftig

Hallo Rossi, als ich gestern in den Briefkasten sah um meine neue PC Games rauszuholen, fing ich an zu weinen, so wie ich es jedes Mal tue. Zum Ersten weil ich mich freue, endlich neue Informationen über die neuesten Spiele zu bekommen, und zum Zweiten wegen dieses Umschlags, welcher die PC Games schützt. Mal ehrlich, wenn man ihn so ansieht, so zerrissen und zerfetzt, dann bekomme ich ein weiches Herz. Wie soll so ein kleiner, dünner Umschlag eine so dicke Zeitschrift vor den Gewaltumgängen des Postamts schützen. Mein Vorschlag wäre es, ihn aus etwas dickerer Pappe zu machen, so 1,5 Millimeter dick. Dann würde er bestimmt heil und unverletzt in den Mülleimer wandern. SCHÖNE GRÜSSE: DENNIS

Offenbar scheint es tatsächlich in der Bundesrepublik einige grobmotorische Briefträger mit ungewöhnlicher Körperkraft zu geben. In diesem Zusammenhang ist dies eine unheilschwangere Konstellation. Wir testeten schon Umschläge aus Edelstahl. Dieser Plan landete übrigens in derselben Schublade wie der mit den wasserfesten (bis 50 Meter) Umschlägen. Übrigens standen während der Tests Heerscharen von Umweltaktivisten vor unserem Gebäude, weshalb wir wieder zum alten, halbwegs umweltverträglichen Umschlag aus Recyclingpapier zurückkehrten.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik:
Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats?



RASENSPRENGER Redakteur Christian Sauerteig und der Gewinner des Panzers-Gewinnspiels freuen sich über ihren frisch erworbenen Claim.

Nach Brotbackautomaten, selbst aufblasbaren Gästebetten und Kochtopfsets ist die Zeit reif für ernsthaftere Homeshopping-Angebote – denkt sich zumindest PC-Games-Leser Dietmar Schreiber aus Salzgitter. Seinen Schnappschuss-Spruch belohnen wir wie in jedem Monat mit einem Spielepaket. Herr Schreiber hat übrigens per E-Mail teilgenommen – unsere Jury freut sich aber auch über eine handelsübliche Postkarte oder die Teilnahme auf www.pcgames.de.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. September 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



WILL SCHLAFEN Auch einer der berühmtesten Spieldesigner aller Zeiten braucht zwischendurch ein kurzes Nickerchen: Sims-Erfinder Will Wright.

SERVICE

Leserbriefe

Monat für Monat erreichen uns Tausende von Leserbriefen und E-Mails. Wir freuen uns auf Ihre Meinung zu Artikeln und Testergebnissen, auf Anregungen und Kritik.

1. Sanitäter leben gefährlich

Bezüglich der News-Meldung zu Medal of Honor: Pacific Assault darf ich Sie noch einmal zitieren: „Besonders bemerkenswert: die clever agierenden Gegner, die [...] zuerst den Sanitäter in einem Team ausschalten." Ich finde solche Aktionen weder bemerkenswert noch „clever". Das zielgerichtete Töten von Sanitätern verstößt seit über 100 Jahren gegen die Genfer Konventionen. Wenn so etwas in einem reinen Team-Taktik-Shooter oder Ähnlichem passiert, lasse ich das noch durchgehen – in einer Einzelspielerkampagne, die einen realistischen Krieg als Szenario hat, halte ich so etwas für mehr als fragwürdig. Ihren Kommentar dazu empfinde ich deshalb als sehr unangebracht.

JENS HEINEMANN

Heinrich Lenhardt: Sie haben vollkommen Recht. Die Entwickler sind sich dieser Tatsache bewusst, beteuern aber, dass just dieses gegen die Genfer Konventionen verstoßende, gezielte Beschießen von Sanitätern den historischen Tatsachen entspräche (im Gegensatz zur europäischen Front, wo diese „Regel" besser respektiert wurde). Das ist also keine völlige Willkür der Designer; gerade das **MoH**-Team betont die Ausmaße seiner historischen Recherche. Mit meiner Wortwahl wollte ich natürlich nicht pietätlos sein; „clever" bezog sich alleine auf den spielerischen Zusammenhang.

2. Facelifting

Die Umgestaltung des Heftes gefällt mir sehr gut – ich kann nur loben! Abgesehen von einem Punkt: Beim Feedback fehlen mir die Stimmen aus der Leserschaft. Es war auch immer interessant zu lesen, was drei oder vier PC-Games-Leser zu dem Spiel zu sagen hatten.

CLEMENS HEINISCH

Ich möchte Ihnen zu Ihrem neuen Design gratulieren. Mir gefällt das neue Design viel besser als das alte und auch einige Bekannte von mir, die ebenfalls Ihr Heft lesen, waren positiv überrascht. Aber nicht nur das Heft, sondern auch die DVD-Menüführung hat ein besseres Design erhalten. Ich bin begeistert.

RAPHAEL BRÜGGERHOFF

Ich als langjähriger Leser, der schon so einige Layoutänderungen mitgemacht hat, möchte nun auch mal meinen Senf zum Thema beitragen. Nachdem die Games gestern in meinen Briefkasten geflattert ist und ich mittlerweile den Großteil durchgelesen habe, kann ich doch schon einiges dazu anmerken. Sehr schön finde ich zum Beispiel den wiedereingeführten Feedback-Artikel zu einem Spiel der letzten Monate. Auch sehr gut gelungen sind die neuen Rubriken Update und Newcomer, da sie neben einem kurzen Text auch gleich den ein oder anderen Screenshot zum jeweiligen Spiel liefern. Die Studionote hört sich vom Konzept her auch sehr interessant an, für den neuen/alten Spieleindex auch wieder Daumen hoch. Wirklich angenehm überrascht war ich von „PC Games Reporter". Jetzt muss ich nicht mehr die einzelnen Beiträge anwählen, sondern kann mir alles in Form einer Spielesendung anschauen. Sehr gut! Nur die Spiele-Trailer musste ich eine Weile suchen, bis ich merkte, dass sie sich jetzt auf der Demo-Seite der DVD befinden. Nun habe ich aber auch ein wenig negative Kritik zu äußern: Die neue Testübersicht mag zwar als Überblick für alle neuen Spiele und Budgettitel sehr nützlich sein, aber ich finde es schade, dass von den Neuerscheinungen nicht mehr alle im Hauptteil besprochen werden. Chaos League, Kreed, Schlacht um Troja oder auch Spider-Man habe ich vergeblich gesucht. Besonders bei Chaos League hätten mich ein paar größere Screenshots und eine etwas genauere Beschreibung interessiert. Bei den Testcentern ist mir aufgefallen, dass ein paar Informationen herausgenommen wurden – aber gut, vielleicht ist das nicht so wichtig. Schließlich muss ich noch anmerken, dass das neue Layout, verzeiht den Ausdruck, ein wenig bieder wirkt. So viel erst mal. Alles in allem dennoch eine sehr gelungene Auffrischung mit vielen guten Ideen, vor allem vom „PC Games Reporter" bin ich sehr angetan. Macht weiter so.

PETER LONGOWSKI

Ich finde die Überarbeitung angemessen und gut umgesetzt. Nur eines gefällt mir nicht: Warum stehen bei der Testübersicht Spiele dabei (Budgetspiele?), die gar nicht getestet werden bzw. schon Jahre vorher getestet wurden? Und außerdem: Neun Spiele im Test, das sind viel zu wenige für ein Heft, das eines der meistverkauften in Deutschland ist und somit auch viele Leser hat, die sich darüber bestimmt genauso ärgern wie ich. Ansonsten jedoch ist die „Verjüngungskur" sichtlich gelungen. Nur dem lieben Herrn Rosshirt könntet



ZEHNERPACK Zur Ausgabe 09/04 hat die PC-Games-Redaktion zehn Neuheiten eingeführt.

IHRE MEINUNG ZÄHLT In der Rubrik „Feedback" bewerten Leser aktuelle PC-Spiele.

ihr ruhigen Gewissens noch eine komplette Seite schenken, oder?

SVEN RAUBE

Die Redaktion dankt allen Lesern für das vielfältige Feedback auf die Neuerungen zur Ausgabe 10/04 und die wertvollen Verbesserungsvorschläge. Schon zur aktuellen Ausgabe haben wir viele Anregungen umsetzen können – so sind Budgetspiele in der Testübersicht jetzt deutlicher gekennzeichnet.

3. Freier Fall

Kann man in Rollercoaster Tycoon 3 auch in Freefall Tower mitfahren? Oder kommt das in einer anderen Version? Und kann man wie die anderen Gäste auch im Park richtig rumlaufen? Oder nur „herumfliegen"?

TOBIAS SCHOLLE

Christian Sauerteig: Wir haben's ausprobiert: Funktioniert alles – sowohl der freie Fall in Freefall Tower als auch das „Herumlaufen" aus Sicht eines Besuchers.

4. Wo sind all die Händler hin?

Schon lange ist mir aufgefallen, dass in Ihrer Zeitschrift zwar von den Machern viele Spiele ganzseitig beworben, diese jedoch nirgendwo zum Kauf angeboten werden. Vor ein paar Jahren – in der guten alten Commodore-Amiga-Ära – haben sich die Händler mit ellenlangen Listen der angebotenen Spiele gegenseitig übertroffen und man konnte sofort sehen, wer welche Spiele zu welchem Preis anbietet. Und heute? Nichts! Spielehändler scheint es gar nicht mehr zu geben. Die Telefonnummer von Joysoft, bei denen ich lange Kunde war, funktioniert schon seit Jahren nicht mehr und andere Händler sind mir nicht bekannt. So war es mir zum Beispiel nicht möglich, an das Spiel Runaway zu kommen, das weder in den Läden vor Ort noch anderweitig angeboten wurde. Könnt ihr mir da nicht eine Bezugsquelle nennen?

UWE HÖSEL

Christoph Holowaty: Es stimmt – die Zahl der unabhängigen und spezialisierten Händler ist nicht zuletzt aufgrund des Preiskampfes mit großen Einkaufsketten deutlich geschrumpft. Dennoch gibt es in praktisch jeder Großstadt meist sogar mehrere Läden, die sich aufopferungsvoll um ihre Kunden kümmern und beispielsweise auch vergriffene Raritäten oder begehrte Special Editions besorgen können. Wenn Sie vor Ort nicht fündig werden, empfehlen wir einen Blick ins Internet – Anbieter wie amazon.de, okaysoft.de oder pcfun.de führen ein riesiges Sortiment, inklusive Schnäppchen für ältere Rechner (darunter auch **Runaway**, das für rund 15 Euro zu haben ist).

5. Einkaufsverführer

Als ich die PC Games diesen Monat wieder ungeduldig durchblätterte, fiel mir auf, dass die Seite mit den Add-ons von A-Z, Spielesammlungen, der schwarzen Liste und Neuerscheinungen fehlte und stattdessen eine Seite voller Werbung gedruckt war. Warum? Warum wurde der PC-Games-Einkaufsführer gekürzt?

THOMAS

Petra Fröhlich: Keine Sorge, natürlich informiert Sie PC Games auch weiterhin über Budgetspiele und Zusatz-CDs – und zwar in der brandneuen Testübersicht (diesmal ab Seite 99). Hier erwartet Sie ein gleichermaßen kompletter wie aktueller Überblick über Neuerscheinungen, Add-ons, Preissenkungen, Gold Editions und Spielesammlungen. Und zwar sortiert nach Genres, so wie Sie es von PC Games gewohnt sind.

6. 20 Stunden Dauerfeuer

Bei dem Test zu Doom 3 habt ihr bei „Pro und Contra" die Spieldauer von 20 Stunden als lang bezeichnet! Für Gelegenheitszocker mag es lang sein, aber für Leute, die zu viel Zeit haben, ist das nicht sonderlich viel. Als lang könnte man 48 Stunden und mehr bezeichnen!

PATRICK

Dirk Gooding: Für Strategie- oder Rollenspiele wären 20 Stunden in der Tat eine vergleichsweise kurze Spieldauer (hier darf man mindestens 50 Stunden Spielspaß erwarten), bei Ego-Shootern hingegen flimmert nicht selten schon nach allerspätestens zehn Stunden der Abspann über den Bildschirm. Beispiele: **Max Payne 2** oder **Call of Duty**. **Far Cry (dt.)** und **Doom 3** sind daher tatsächlich löbliche Ausnahmen.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



JETZT GEHT'S RUND In Rollercoaster Tycoon 3 befahren Sie Ihre selbst gebauten Achterbahnen.



NEU IM LADEN Die Testübersicht verrät, welche Spiele-Neuheiten ab sofort erhältlich sind.



HÖLLE HÖLLE HÖLLE Nur wenige Shooter bieten eine ähnlich lange Spieldauer wie Doom 3.

Im nächsten Heft

TEST

Half-Life 2

Die realistischste Physik. Die packendste Atmosphäre. Die umwerfendste Grafik. Und das ist das Mindeste, was die Shooter-Fans von **Half-Life 2** erwarten. Was Sie von PC Games erwarten dürfen? Test, Tipps, Tuning – sofern Valve die Abgabe-Termine einhält ...



Test

Unter anderem angekündigt: **Fußballmanager 2005, FIFA 2005, Larry 8, Evil Genius, Silent Hill 4** und viele mehr!



Tipps

Sie stecken fest? Gut, wenn Sie unsere Tricks zur Hand haben. **Sims 2**-Süchtige freuen sich auf Profi-Kniffe.



Auf CD und DVD

Viele Demos stehen kurz vor Fertigstellung: **Pacific Assault, Fußballmanager 2005** oder **Armies of Exigo.**



Hardware

Lesen Sie, wie Sie MS-DOS-Klassiker auf modernen PCs zum Laufen bringen. Außerdem: **Doom 3** richtig benchen.



Die PC Games 11/04 erscheint am 29. September!
Vorab-Infos ab 26. August auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler
- Special: Günstige Grafikkarten & Prozessoren
- Praxis: XP SP2, Forceware, Doom 3
- NEU: DVD-Ausgabe für € 4,99 mit zwei Spiele-Vollversionen

XBOX-ZONE – Das unabhängige Xbox-Magazin
- Im Vorschau-Teil: Halo 2, Splinter Cell 3, Brothers in Arms
- Auf dem Prüfstand: Burnout 3, Sudeki
- Weitere Hits im Test: Second Sight, Rainbow Six 3: Black Arrow

N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin
- Der Resident-Evil-4-Produzent im Interview
- Vorschauberichte zu NfS Underground 2, Call of Duty: Finest Hour, Day of Reckoning
- Test: Paper Mario 2, Catwoman, Wario Ware

WIDESCREEN – Kino - DVD - Technik



- Kompletter Spielfilm auf Heft-DVD: Stargate – Roland Emmerichs Sci-Fi-Abenteuer im Director's Cut
- Hellboy: Die Kino-Granate von Blade-2-Regisseur Guillermo del Toro!

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de/ | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, | Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax: 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: David Bergmann, Christian Sauerteig, Justin Stolzenberg, Thomas Weiß
Freie Mitarbeiter: Alexander Frank, Michaela Felix
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne : Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen : Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac: Telefon: +49-911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage
2. Quartal 2004: 263.244
AWA
Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser

NEU: DAS VOLLE PROGRAMM

VON PREMIERE BIS RTL



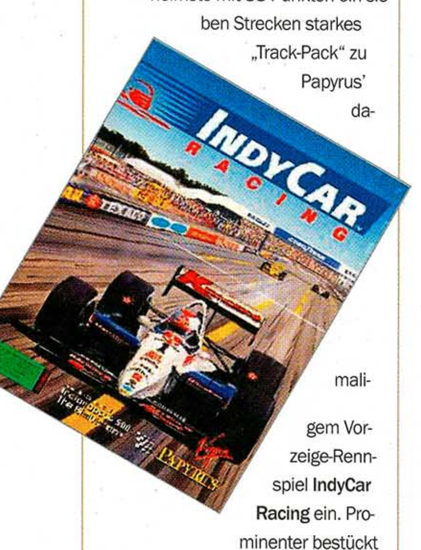
Oktober 1994

Kurioses am Rande

Bereits kurz nach ihrer Eröffnung musste die PC-Games-Mailbox die Segel streichen. Grund: Der Ansturm der Online-Hungrigen, die sich mit ihren aus heutiger Sicht museumsreifen und erschreckend langsamen Modems einwählten und für stets verstopfte Leitungen sorgten, war völlig unterschätzt worden. Eine neue Anlage musste her – und die hielt der Nachfrage stand. Über 1.000 Shareware-Programme, mehr als 100 Spiele-Demos und diverse Diskussionsforen ließen die damals noch kostbare Online-Zeit wie im Fluge vergehen.

Test des Monats

Thomas Borovskis, damals Leitender Redakteur der PC Games, schrieb im Editorial der September-Ausgabe: „Lähmend war die Hitze diesen Sommer in vielerlei Hinsicht: In der PC-Games-Redaktion versiegte der ansonsten reißende Strom an neuer Software zu einem kläglichen Rinnsal." Und tatsächlich: Das berühmt-berüchtigte Sommerloch schlug auf dem Spielemarkt sogar mit einer derartigen Härte zu, dass keiner der erschienenen Titel das Prädikat „Spiel des Monats" erhielt. Die höchste Wertung heimste mit 88 Punkten ein sieben Strecken starkes „Track-Pack" zu Papyrus' damaligem Vorzeige-Rennspiel **IndyCar Racing** ein. Prominenter bestückt war der Vorschau-Teil: Erste Infos und frische Screenshots zur Panzersimulation **Armored Fist**, **NASCAR Racing** und Sid Meiers **Civilization**-Nachfolger **Colonization** machten Lust auf die Hits des kommenden Spiele-Winters.



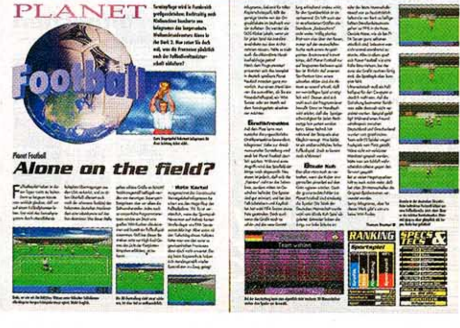


Was wurde eigentlich aus ... Papyrus?

Der Stern der Rennspiel-Experten von Papyrus ging 1989 mit **Indianapolis 500** auf. Es folgten Bestseller wie **Road Rash**, **IndyCar Racing**, **NASCAR Racing** oder **Grand Prix Legends**. Aber auch abseits der PC-Rennstrecken feierten die Amerikaner mit den Adventures **Nomad** (1993) und J.R.R. Tolkiens **Riders of Rohan** (1991) Erfolge. Wenig abwechslungsreiche Aufgüsse der **NASCAR**-Serie und uninspirierte Track-Packs führten zu sinkenden Absatzzahlen und schließlich zur Schließung von Papyrus durch Vivendi im Mai dieses Jahres. Doch die Trauer währte nicht allzu lang: Wie PC Games bereits in der vergangenen Ausgabe berichtete, hat der ehemalige Papyrus-Boss Dave Kaemmer mithilfe prominenter Geldgeber die Rechte sämtlicher Papyrus-Rennspiele von Vivendi zurückgekauft. Doch damit nicht genug: Unter Kaemmers Leitung werkelt bereits ein Team an einem noch geheimen Rennspiel-Projekt, das 2006 erscheinen soll.

Ballaballa?

Titelverteidiger Deutschland ist längst sang- und klanglos gegen Bulgarien aus der Fußball-Weltmeisterschaft in den USA ausgeschieden, als mit **Planet Football** der Beitrag von Infogrames (heute Atari) zum damaligen Sportereignis des Jahres folgt. Der Kick der französischen Softwareschmiede floppte auf der ganzen Linie und landet mit einer Spielspaß-Wertung von 40 Prozent auf einem Abstiegsplatz. Kleiner Trost: Selbst das offizielle WM-Spiel **World Cup USA '94** oder **Kick Off 3** enttäuschen in diesem Spiele-Sommer maßlos und sind gegen das im vorhergehenden Winter erstmals veröffentlichte **FIFA Soccer** von EA Sports chancenlos.



Hardwaretrends

Diamond Stealth 32, Elsa Winner 1000 Pro oder Number Nine GXE 64 heißen drei der 14 Probanden unseres großen Grafikkarten-Vergleichstests. Auf dem ersten Platz landet die Spea-V7 Plus Mirage P-64, die sowohl unter Windows als auch unter MS-DOS die besten Benchmark-Werte erzielt und mit 230 Mark (rund 120 Euro) relativ günstig ist. Außerdem enthüllt PC Games die Marketing-Tricks der Grafikkarten-Hersteller und verrät, worauf man beim Kauf achten muss.

Die Top-5-Tests

1. **Erben der Erde** | Microprose
   Mitreißendes Fabel-Adventure der Might & Magic-Macher
2. **Alien Legacy** | Dynamix
   Motivierendes Weltraum-Strategiespiel mit hoffnungslos veralteter VGA-Grafik
3. **Harpoon 2** | Krisalis
   Fesselnde Seekriegs-Simulation mit Tiefgang und öder Optik
4. **International Tennis Open** | Philips
   Hübsche Tennis-Simulation mit vielen Videos und Extras – dem neuen CD-Format sei Dank!
5. **Hanse – Die Expedition** | Ascon
   Dürftiges Comeback des WiSim-Klassikers im Super-VGA-Gewand

Frauen und Computerspiele?

Mit der spannenden Frage, warum 95 Prozent aller Computerspieler anno 1994 männlich sind, befasst sich unserer US-Korrespondent Markus Krichel. Um der Ursache auf den Grund zu gehen, sperrt er sich einen Nachmittag mit fünf Entwicklerinnen des amerikanischen Publishers Virgin Entertainment ein. Die Antworten der Damen sollen in den folgenden Wochen für eine wahre Flut an Leserbriefen sorgen ...



ALT Sie stoßen oft auf Relikte vergangener Tage.



STELLUNGSSPIEL In den Kämpfen ist es wichtig, wie Sie Ihre Mannen positionieren.

25. Die maximal sechs Charaktere in Ihrer Party können untereinander interagieren und haben jeweils ihre ganz eigenen Merkmale und Macken. Ähnlich wie in **Jagged Alliance 2** oder auch **Knights of the Old Republic** kann es daher durchaus zu kleinen Sticheleien zwischen einzelnen Mitgliedern Ihrer Truppe kommen.

26. Auch die NPCs in der postapokalyptischen Spielwelt haben eigene Charaktereigenschaften und gehen jeweils ihrem ganz eigenen Tagesablauf nach. So hacken einige NPCs beispielsweise Holz, während andere auf die Jagd gehen.

27. NPCs, die für Quests wichtig sind, werden für leichteres Auffinden automatisch markiert. Erachten Sie weitere Charaktere für wichtig, können Sie diese Markierung auch selbst vornehmen.

Die Kämpfe

28. Die Kämpfe in **The Fall** laufen grundsätzlich in Echtzeit ab. Allerdings hat der Spieler jederzeit die Möglichkeit, das Geschehen zu pausieren, um in Ruhe neue Befehle auszugeben. Außerdem gibt es ein Auto-Pause-Feature, das den Kampf bei einstellbaren Bedingungen, etwa der Verwundung einer eigenen Einheit, automatisch pausiert.

29. Während der Kämpfe können Sie diverse taktische Einstellungen vornehmen und Ihre Söldner beispielsweise hinter Kisten in Deckung gehen lassen.

30. Sie ziehen mit insgesamt 114 Waffen – vom Messer bis zum Schnellfeuergewehr – in den Kampf.

31. Die Fahrzeuge dienen nicht nur der Fortbewegung, sondern können auch im Kampf verwendet werden.

Der Handel

32. In **The Fall** gibt es keine Goldmünzen oder andere Währungen. Der gesamte Handel läuft über das Tauschen von Waren ab.

33. Die Händler orientieren sich an der aktuellen Marktsituation und auch an Ihrem Verhalten. So merken sich die Kaufmänner beispielsweise, wie oft Sie bereits shoppen waren und welche Waren Sie eingetauscht haben.

REISEFÜHRER Mithilfe dieser Übersichtskarte reisen Sie in der gigantischen Spielwelt von The Fall umher.

BITTE EINTRETEN Sie können nahezu alle Gebäude in The Fall frei begehen.



FORMIERT In dieser kleinen Basis des „New Government" beginnt Ihre lange Reise.

17. Die Geschichte verläuft nichtlinear und bietet zahlreiche Neben-Quests und versteckte Extras. So können aufmerksame Spieler beispielsweise einem Pärchen auf die Schliche kommen, das seine Liebe geheim halten muss.

18. The Fall spielt in den amerikanischen Bundesstaaten Arizona, New Mexico und Texas. Das Team von Silver Style recherchierte für diese Locations tatsächlich im Südwesten der USA und sammelte Video- und Fotomaterial für einen authentischen Look des Spiels.

19. Erkundungsfreudige Spieler klauben in **The Fall** insgesamt 504 Items auf, darunter 84 kombinierbare. Diese kommen vor allem in den 150 Quests zum Einsatz, die es zu lösen gilt.

Die Charaktere

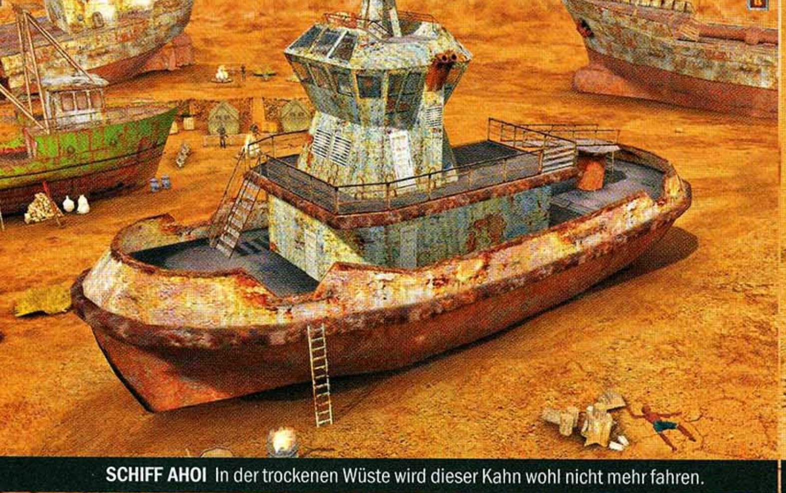
20. Rollenspieltypisch definiert sich Ihr Charakter über ein ausgefeiltes Wertesystem. **The Fall** bietet insgesamt sechs Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit und Charisma sowie 14 Fertigkeiten von Nahkampf bis Taschendiebstahl. Diese Fertigkeiten sind jeweils noch in fünf Talente unterteilt.

21. Erfahrungspunkte erhält nur der Charakter, der einen Gegner niedergestreckt hat. Lediglich durch absolvierte Quests gewonnene Erfahrungspunkte werden gleichmäßig auf alle Mitglieder der Party verteilt.

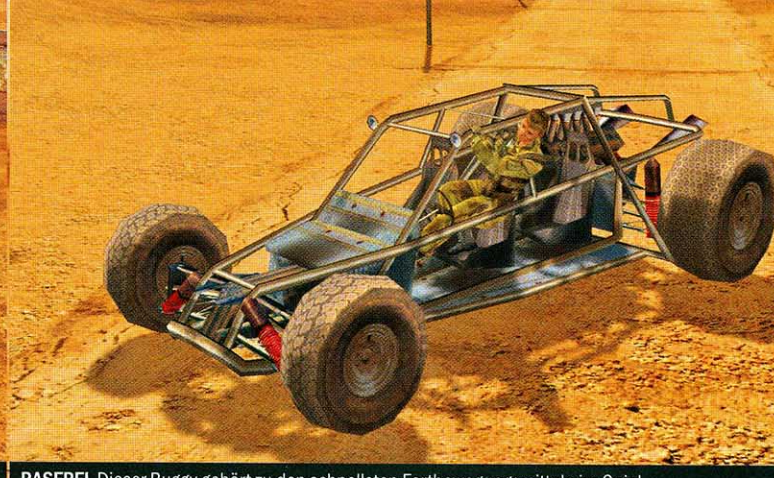
22. In regelmäßigen Abständen müssen die Charaktere rasten, da sich ansonsten die Werte für Attribute und Fertigkeiten verschlechtern. Ausruhen können Sie sich entweder in Gasthäusern oder aber Sie schlagen Ihr eigenes kleines Lager auf.

23. Sie können auf neue Art und Weise mit der Umwelt agieren und etwa nach Wasser graben oder Tiere jagen. Letzteres ist besonders nützlich, da Sie mit kleinen Snacks Ihre Lebensenergie wieder auffüllen können.

24. Sie haben die Wahl, ob Sie alleine durch die Lande ziehen oder im Verlauf Ihrer Reise immer neue Mitstreiter für Ihre Party anwerben. Bis zu fünf zusätzliche Gefährten können sich Ihnen anschließen.



SCHIFF AHOI In der trockenen Wüste wird dieser Kahn wohl nicht mehr fahren.



RASEREI Dieser Buggy gehört zu den schnellsten Fortbewegungsmitteln im Spiel.

PANORAMA Die kargen Endzeitszenarien sind glaubwürdig designt und vermitteln den Eindruck von einem einsamen und trostlosen Leben.

Bis die Adler kommen

Die postapokalyptischen Wüstenlandschaften in The Fall sind ein wahrlich raues Pflaster. Wenn Sie sich hier mit den falschen Leuten einlassen, enden Sie schnell als Futter für Aasgeier. Da hilft es nur, sich eine schlagkräftige Party zusammenzustellen und in den Echtzeit-Kämpfen die richtige Taktik zu verwenden.

einer Grafikkarte mit 64 MByte Speicher zusammen.

12. Sie beobachten und steuern das Spiel aus der Third-Person-Perspektive, können jedoch in mehreren Stufen an das Geschehen heran- oder wieder herauszoomen.

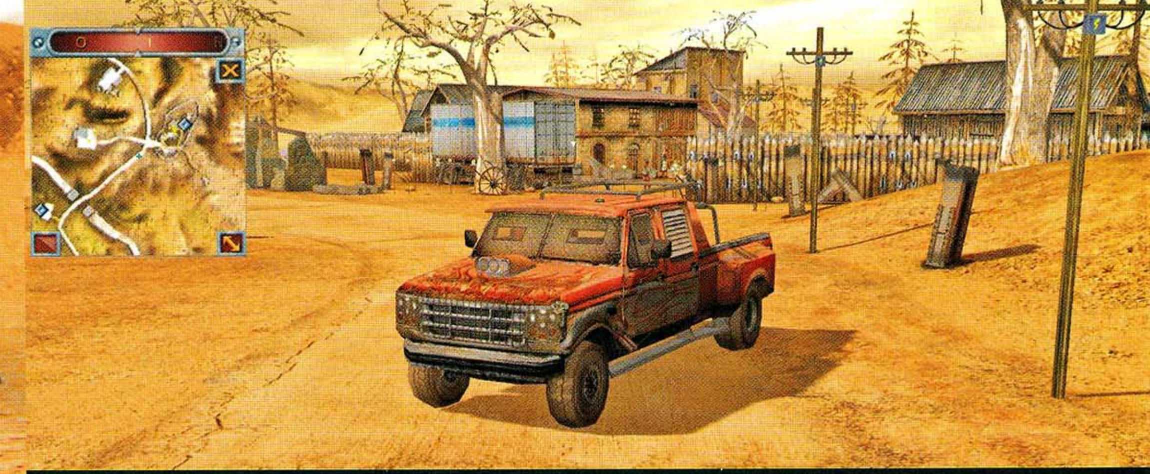
13. Der Spieler kann beinahe völlig frei mit der Spielwelt interagieren und Häuser betreten, sich auf Stühle oder Sofas setzen, herumstehende Kräne steuern oder über Mauern klettern.

14. Die Fahrphysik wird akkurat und glaubwürdig simuliert.

Die Story

15. The Fall spielt im Jahr 2083. Nach einer Klimakatastrophe hat sich die Welt in Ödland verwandelt und die Überlebenden fristen ein trostloses Dasein, das vom Faustrecht regiert wird. Lediglich das „Government of the New Order" versucht Ordnung in das entstandene Chaos zu bringen, und dort heuern Sie zu Beginn des Spiels als Söldner an.

16. Die Dialoge, die die Geschichte von **The Fall** erzählen, umfassen insgesamt 182.000 Wörter und werden komplett vertont.



KUGELSICHER Da Sie von den Fahrzeugen aus auch kämpfen können, ist eine leichte Panzerung an den Vehikeln sehr wichtig.



SECHS FREUNDE Ihre Party in The Fall setzt sich aus den unterschiedlichsten Charaktertypen – vom schlagkräftigen Burschen bis zur zarten Taschendiebin – zusammen.

Grundlagen

1. Bei **The Fall** handelt es sich um ein Endzeit-Rollenspiel, das sich mittlerweile seit zweieinhalb Jahren in der Entwicklung befindet.

2. Das Entwicklerstudio Silver Style ist kein unbekanntes. Die Berliner veröffentlichten bereits das Fantasy-Rollenspiel **Gorasul** sowie das Echtzeit-Taktikspiel **Soldiers of Anarchy**.

3. Die Spieldauer von **The Fall** beträgt laut Entwickler etwa 40 bis 50 Stunden. Allerdings können sich die Spieler nach Abschluss der Storyline weiter in der Welt bewegen und nach dem Durchspielen freigeschaltete Extras und Quests aufstöbern.

4. The Fall soll am 22. Oktober dieses Jahres erscheinen.

5. Das Spiel wird auf drei CDs ausgeliefert. Eine DVD-Version ist derzeit nicht in Planung.

6. Ein Mehrspieler-Modus ist für **The Fall** nicht geplant. Das bereits angekündigte Add-on soll jedoch die Möglichkeit bieten, das Spiel mit bis zu fünf Freunden kooperativ durchzuspielen.

7. Es wird einen Editor geben, der Hobby-Entwicklern das Erstellen von Mods ermöglicht.

8. Fahrzeuge bringen Abwechslung in den Rollenspielalltag. Der Spieler kann mit verschiedenen Vehikeln von Buggys bis Pick-ups durch die Spielwelt fahren. So kommt echtes Mad-Max-Flair auf.

Die Technik

9. Als erstes Endzeit-Rollenspiel spielt **The Fall** in einer frei begehbaren 3D-Umgebung.

10. Die verwendete Grafik-Engine ermöglicht nicht nur den Einsatz dynamischer Licht- und Schatten-Effekte, sondern auch einen realistischen Wechsel zwischen Tag und Nacht in Echtzeit.

11. Entwickler Silver Style gibt derzeit als minimale Hardwareanforderung einen 1,2-GHz-Prozessor, 256 MByte RAM und eine Grafikkarte mit 32 MByte Grafikspeicher an. Die empfohlene Konfiguration setzt sich aus einem 1,8 GHz starken Prozessor, 512 MByte RAM und



BRUTALES PFLASTER In der rauen Endzeitwelt sollten Sie aufpassen, wie Sie sich geben. Andernfalls enden Sie wie dieser arme Kerl – aufgeknüpft an einem Baum.



SCHUSSWECHSEL Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, können jedoch jederzeit pausiert werden, was Ihnen die Möglichkeit zur Ausgabe von neuen Befehlen gibt.

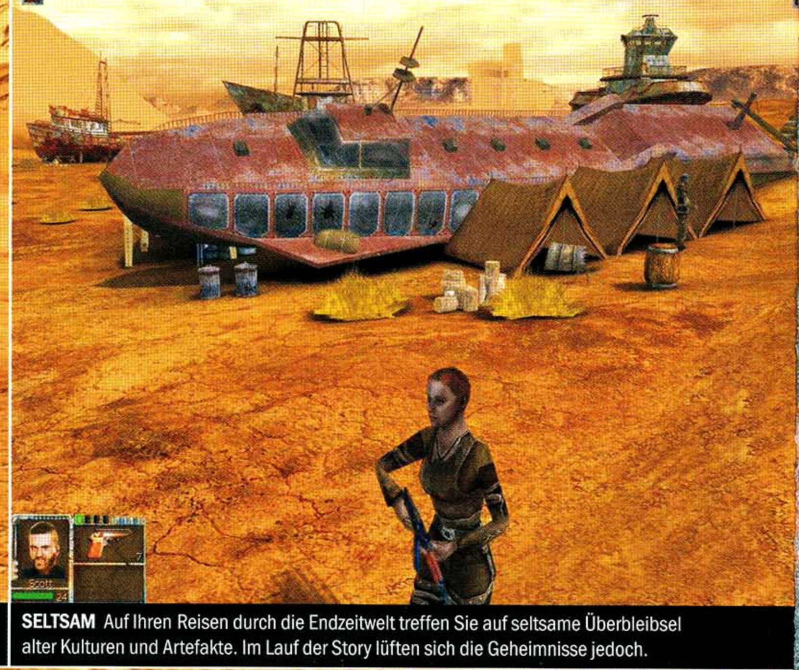


The Fall
Last Days of Gaia

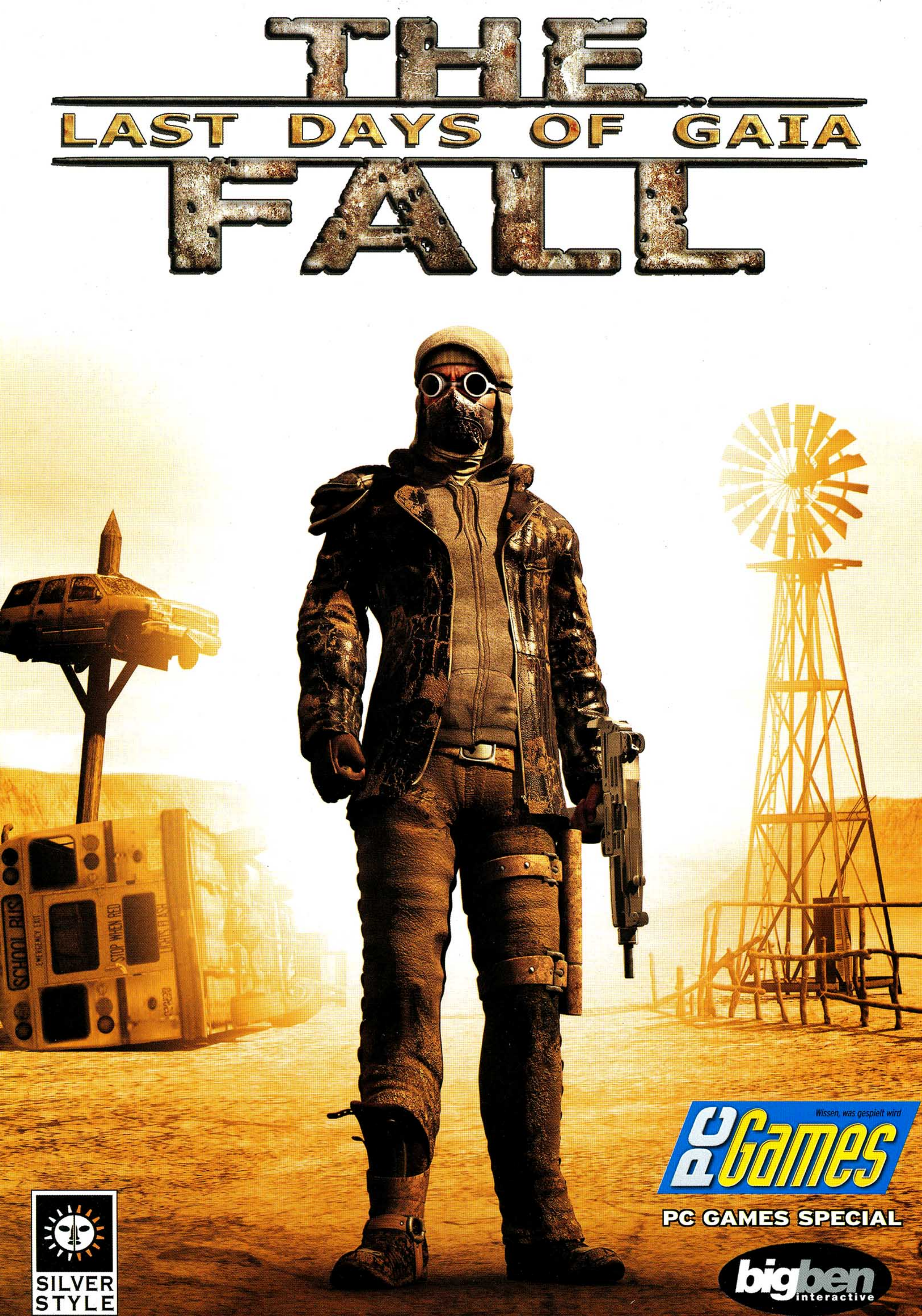
33 Dinge, die Sie über das Endzeit-Rollenspiel The Fall vom Berliner Entwicklerstudio Silver Style wissen müssen.



HEISSER REIFEN Eine der größten Neuerungen, die The Fall in das Rollenspielgenre einbringt, sind Fahrzeuge. Mit den Vehikeln können Sie sich schnell fortgewegen.



SELTSAM Auf Ihren Reisen durch die Endzeitwelt treffen Sie auf seltsame Überbleibsel alter Kulturen und Artefakte. Im Lauf der Story lüften sich die Geheimnisse jedoch.


THE
LAST DAYS OF GAIA
FALL
SCHOOL BUS
EMERGENCY EXIT
STOP WHEN RED
Wissen, was gespielt wird
PC Games
PC GAMES SPECIAL
SILVER STYLE
bigben interactive